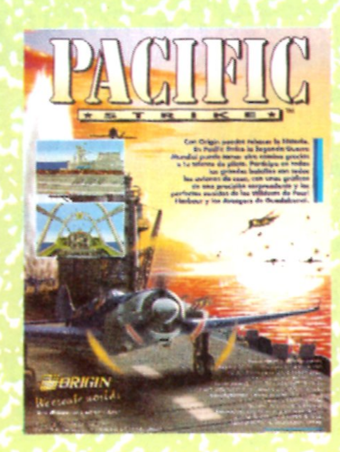

Hardware: Action Replay
HACKERS EN TU PC
HANNA-BARBERA: hacé tu propio dibujo animado
PC Juegos
Argentina $4.50 Uruguay $13 Año IV, Nº 25
CONSPIRACY
Te revelamos todos los secretos de la
KGB
Entrevista a los directivos de ERBE
Las mejores pruebas genéticas con Unnatural Selection
La lucha contra los gángsters de la década del '30 en:
QUIÉN DISPARÓ A JOHNNY ROCK
GRATIS con este ejemplar, reclamá un diskette con el juego
JETPACK







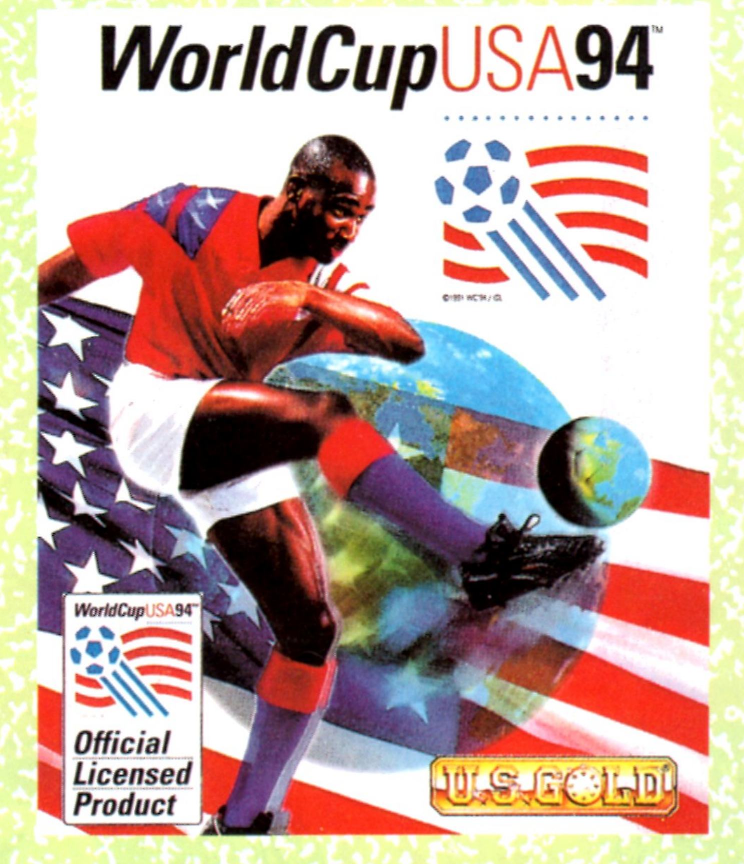


ADATTO & RACEDO



LA
PIRATERIA
ES
DELITO

LA VELOCIDAD Y EL RITMO DEL PARTIDO TE DEJARA AGOTADO. (ESTE ES EL JUEGO DE FUTBOL MAS RAPIDO DEL MERCADO).
CON LA MAS AMPLIA GAMA DE DESTREZAS INDIVIDUALES: CHILENAS, TIROS CON EFECTOS, PALOMITAS, CAÑOS, TAQUITOS Y TODAS AQUELLAS QUE TE ANIMES A INTENTAR.
EN EL WORLD CUP USA '94 PODRAS RECREAR TODAS LAS JUGADAS DE UN PARTIDO REAL CON CIENTOS DE ALTERNATIVAS QUE TE ATRAPARAN HASTA EL SILBATO FINAL.
UN UNICO EDITOR TE PERMITIRA "PARAR" TU EQUIPO EN EL CAMPO DE JUEGO Y CADA JUGADOR EN PARTICULAR CAMBIANDO LAS POSICIONES DE ACUERDO SI ATACAS O DEFENDES.



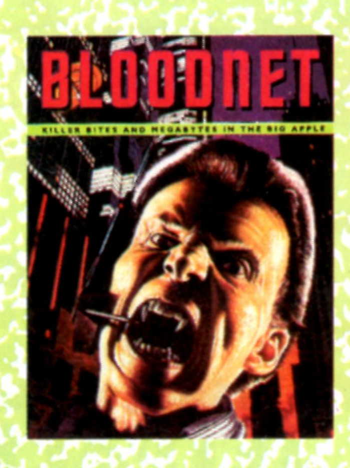
Distribuye en Argentina

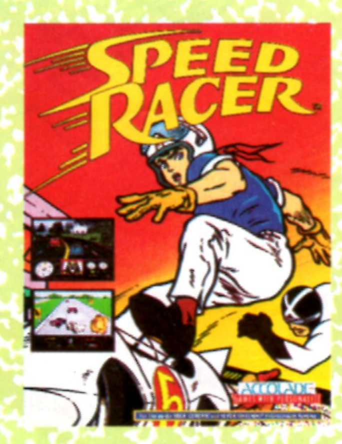


Software de entretenimiento en Castellano

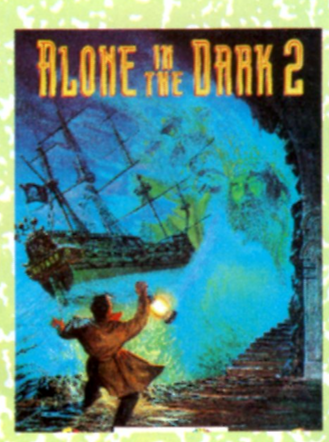
San José 525 (1076) Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax: 381-5562 Buenos Aires - Argentina

PODRAS SELECCIONAR POSICIONES DE LOS JUGADORES PARA CADA CORNER, TIRO LIBRE Y PENALES...
TRES NIVELES DIFERENTES TE DARAN LA POSIBILIDAD DE CONVERTIRTE EN LA MAXIMA ESTRELLA DE FUTBOL.
TENDRAS LA POSIBILIDAD DE REALIZAR ENTRENAMIENTOS EN LA CANCHA AUXILIAR PARA PULIR TU ESTILO ANTES DE EMPEZAR EL CAMPEONATO. CON EL WORLD CUP '94 PODRAS SELECCIONAR CUALQUIERA DE LOS 24 EQUIPOS QUE INTERVENDRAN EN LAS FINALES, ELEGIR EL CLIMA, PLANEAR TU ESTRATEGIA Y LUEGO ENFRENTARTE CONTRA LA COMPUTADORA O HASTA OTROS TRES JUGADORES EN UN PARTIDO MEMORABLE.
SI TENES LA HABILIDAD Y LA PACIENCIA SUFICIENTE PODRAS MEJORAR TU JUEGO, AVANZARAS DESDE TU GRUPO HASTA LOS CUARTOS DE FINAL, SI ADEMAS TE ACOMPAÑA LA SUERTE LLEGARAS HASTA LOS ANGELES PARA LA FINAL DEL WORLD CUP '94.
WORLD CUP USA '94 ES EL UNICO JUEGO OFICIAL DEL MUNDIAL '94, Y AUNQUE NO PAREZCA, ES FACIL ESTAR EN SU EQUIPO.











EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
CESAR SCALERANDI

COLABORADORES
ADRIAN ELLIS
ANDRES COGNI
DIEGO MARTINEZ
EDUARDO CRAVIOTTO
HECTOR MAHMOUD
HUGO FERNANDEZ
MARCELO DAMONTE
MARIANO GRASSO
MARTIN RODRIGUEZ
PABLO VINOKUR
SEBASTIAN RIOS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
JULIO JIMENEZ
NORA ANDREA GHIRLANDA

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A. Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo) y Primer Plano (interior). Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Julio de 1994.

EDITORIAL

Cuando hasta hace poco tiempo nos contaban o leíamos en el diario acerca de ciertos delitos que habían sido cometidos por computadora, daban más la impresión de ser un argumento de Hollywood que una noticia verdadera.

Pero poco a poco nos fuimos dando cuenta que aquellas historias eran reales; sobre todo cuando en una oportunidad fue desbaratada una organización internacional que por medio de computadoras, se introducía en el sistema contable de los bancos transfiriendo enormes sumas de dinero a sus cuentas.

Desde Billy the Kid, Butch Cassidy, Bonnie and Clyde y Baby Face hasta hace poco tiempo, los robos eran de una metodología similar a la de los anteriormente nombrados, es decir que a punta de pistola o revólver ingresaban al banco y utilizando la celebre frase "esto es un asalto", comenzaban a llenar las bolsas con el dinero, luego al galope –o haciendo chillar los neumáticos– se daban a la fuga... por lo menos así nos lo contó el cine.

Por el contrario, en la actualidad, sentados cómodamente en sus casas o bien en una oficina con una computadora, utilizan el módem y concretan el robo.

Pero en el mundo de las computadoras esto no es nuevo, ya que las anécdotas informáticas –o ya casi leyendas de los hackers– son muy conocidas.

En los Estados Unidos, un muchacho de apenas doce o trece años tenía una extensión de la tarjeta de ahorro de su madre y este pequeño hacker, como se los llama a los expertos en anular o descubrir las claves de protección de cualquier sistema, había ingresado al banco por medio de su computadora y haciendo uso de una cuenta que no tenía movimiento, comenzó a transferir dinero a su tarjeta, el cual retiraba e inmediatamente se dirigía a comprar los mejores equipos y el mejor hardware, software, etcétera. ¿Y cómo fue descubierto? La madre que nunca entraba en la habitación del adolescente, un día entró y se encontró con una sucursal de la NASA por el equipamiento allí instalado. Luego terminó todo.

Otra historia cuenta que un par de jóvenes ingresaron un fin de semana en el sistema de defensa de Francia y allí sólo hicieron bromas. Luego de burlar y pasar todas las claves, al lunes siguiente los agentes se sentaron frente a sus computadoras y en estas salió un mensaje que decía "Por problemas técnicos nos vimos obligados a cambiar todo el sistema por ZX 81" (les aclaramos para los que no la conocen que la ZX 81 fue una de las primeras home computers que salió al mercado y sólo contaba con 1 KB de memoria o la versión mejorada con sólo 2 KB de memoria). Cuando encontraron a los jóvenes que habían realizado semejante broma, sólo había dos caminos para tomar: uno era encarcelarlos (eso sería muy peligroso) y el otro era contratarlos con muy buenos sueldos para que probaran la eficacia del nuevo sistema de seguridad.

Con sólo pensar en la gravedad de la falta de seguridad de ciertos sistemas, ya que en casi todo el mundo se mueven miles de millones de dólares de banco a banco y de país a país, factor que haría tambalear a cualquier economía sirviendo incluso para cualquier fin espurio, que en estos movimientos intervengan manos o "computadoras" inescrupulosas podría ser tan dañino –en algunos casos– como una bomba atómica.

Sergio Claudio Michini

SUMARIO



Conspiracy (pág. 26)



Myst (pág. 9)



Who Shot Johnny Rock? (pág. 14)



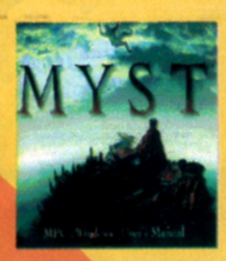
The Hanna-Barbera Animation Workshop (pág. 53)

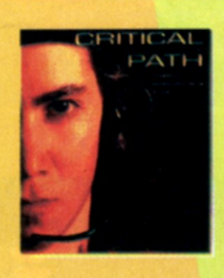




LANZAMOS EN EXCLUSIVO AL MERCADO













SHAREWARE :

WINDOWS EXPERT .... $ 50.-
DR OS/2 .... $ 45.-
DR. MUSIC .... $ 40.-
DR. FONTS .... $ 35.-
WIND.COLLECTION .....$ 45.-



KIT MULTI - PC

-CD-PHILIPS CM-305
C/CONTROLADORA Y SOFT.
-SOUND BLASTER 16 BITS
2 PARLANTES
1 JOYSTICK
THE 7 GUEST
EPIC- ROBOCOP 3D- F-29
PAPERBOY-MIGHT & MAGIC
D/GENERATION-PUSH OVER
CHESSMASTER 2100.

$ 550.-

QUANTUN GATE ....$ 150.-
CHAOS ....$ 90.-
MAD DOG McCREE ....$ 80.-
THE 7 GUEST ....$ 90.-
REBEL ASAULT ....$ 120.-
RETURN TO ZORK .....$ 90.-

DOOM - STELLAR 7
TIME - WORLD ATLAS
KING QUEST V -
BEST OF MEDIA CLIPS
WORLD FACT BOOK
PC-KARAKOE
PC ANIMATION FESTIVAL
$ 200.-

SOUND BLASTER 16 $ 220.-
SOUND BLASTER 16
CON ANIMALS & GROLIER $ 370.-
SONY 33A DOUBLE SPEED
C/SOFT & CONTROLADORA $ 270.-
ADLIB 8 BITS - 2 PARLANTES
& MARIO IS MISSING $ 180.-
2 CD SOUND

VENTA DE MAQUINAS - CAMBIOS DE MOTHERS
MONITORES SVA - IMPRESORAS - RIGIDOS - DAT

ZONAS DISPONIBLES PARA DISTRIBUIDORES
VENTA DIRECTA AL INTERIOR : 471-9546

URUGUAY 1292 5 D  811 - 0354
448 - 0910

novedades





THE LABYRINTH OF TIME
de Electronic Arts

La aventura que presentamos nos conduce hasta el laberinto que creó el legendario Rey Minos, y que sirve de puente para conectar el presente con el futuro, saltando por todas las épocas de la historia universal. Cabe destacar que este nuevo producto se presenta sólo en CD-ROM.

Una vez completado el laberinto, con puertas a las distintas eras de la historia, el Rey Minos se verá posibilitado para dominar la Tierra.



The Labyrinth of Time.

Hemos sido elegidos héroes, nos han sacado abruptamente de nuestra vida cotidiana y nos han colocado en un reino donde el tiempo y el espacio se han detenido. A través de la exploración y la resolución de algunos puzzles, deberemos vencer el maligno poder de Minos y destruir el laberinto para que no se pueda manipular la historia y cambiarla. Pero debemos tener cuidado ya que tal vez el futuro no sea como nosotros imaginamos. Esta aventura posee 1.800 imágenes de alta resolución que representan 275 lugares que componen el laberinto, también posee música y efectos de sonido, gráficos en 3D y 256 colores.

Nos brindará horas de exploración en un mundo fotográficamente realista.



Under a Killing Moon.



UNDER A KILLING MOON
de Acces Software Incorporated

La compañía que presenta esta novedad ha sido pionera en aventuras, comenzando por el ya legendario, para el mercado del software, Mean Streets. Esta fue la primera aventura en la que se utilizaron imágenes digitalizadas de actores dándole el punto de partida a un nuevo estilo de juego; más tarde le



Sumerjámonos en este espectacular arcade-aventura y venzamos al malvado dragón, ahora con la calidad de imágenes y sonido que nos ofrece el CD.

DETROIT
de Impressions

La historia comienza a principios del siglo XX, cuando la nueva industria de los automóviles daba sus primeros pasos. Desde la producción en serie de automóviles de la fábrica Ford, hasta los últimos diseños de Pininfarina, están encerrados en este excelente juego de simulación para la fabricación de autos.

Nuestra misión en el juego no es para nada simple. Todo comienza en el año 1908 y debemos comprar diseños de autos, fabricarlos, publicitarlos y, por supuesto, venderlos; según nuestra capacidad para realizar buenos negocios se nos irán abriendo las puertas para poder expandirnos y más tarde continuar abriendo sucursales en otros puntos del país y en otros países.

No es fácil competir en aquella época y mucho menos cuando comienzan a correr los años. Ya que acompañado del precio de las uni-

siguieron otros éxitos como Countdown, Martian Memorandum y Amazon.

Under a Killing Moon posee la categoría de una película interactiva y está desarrollada sobre dos CD-ROMs; su argumento se basa en la violencia que se desata en las calles de San Francisco luego de la Tercera Guerra Mundial, dentro de un mundo virtual lleno de personas y lugares ampliamente detallados, que nos parecerá estar allí realmente. Esta vez nuestro personaje a interpretar es Tex Murphy, un investigador privado que apareció por primera vez en nuestras pantallas a través de Mean Streets y luego en Martian Memorandum. Nosotros seremos los ojos de Tex y debemos explorar las calles en busca de pistas para algún caso. Verdaderamente promete ser un éxito como sus antecesores.

DRAGON´S LAIR
de Ready Soft

La compañía creadora de este producto ha editado el famoso arcade de su creación en este CD-ROM en el cual se desarrollan las aventuras y desventuras del valiente Dirk the Daring, el legendario caballero que debe liberar a la hermosa princesa Daphne de las garras del diabólico dragón que la ha capturado.

La gente de Ready Soft ha tomado ventaja de las posibilidades que tiene el CD-ROM, en cuanto almacenamiento y calidad de las imágenes, además de agregarle sonido digitalizado y una animación espectacular.

Nosotros debemos tomar el papel del valiente caballero y tratar de llegar adonde se encuentra secuestrada la princesa y liberarla. Esta tarea no será fácil ya que debemos enfrentarnos a muchos obstáculos y a variados monstruos que se esforzarán por cortarnos el camino hacia la princesa.



Dragon's Lair.



Detroit.

dades, van la tecnología y el confort. Parece que en los últimos tiempos las compañías de software van entrando en una nueva y excelente rama, que es la de los simuladores, como los de los negocios, laboratorios, etc. La mayoría de las veces este tipo de juegos llega a atraparnos asegurándose así un largo tiempo de permanencia en nuestros discos rígidos.

11TH HOUR
de Virgin

Este juego no es otro que la segunda parte del 7th Guest, aunque aún mantenga su vigencia y esté en pleno auge. Lógicamente luego de tres años de estar realizando la primera versión y contando con las estructuras y diseños necesarios, la segunda fue más fácil ya que los gráficos ya estaban realizados. Esto no quiere decir que son las mismas imágenes que el anterior, pero en gran parte sí lo son aunque la historia es totalmente diferente.

Un joven reportero de un medio gráfico de la zona, donde se encuentra la gran mansión de Henry Stauf, se siente atraído por las historias que encierran las desapariciones, muertes y todo lo terrorífico que se alberga en esa lujosa morada y ronda por sus cercanías.

Robin Morales se dirige a investigar para dilucidar qué hay de cierto o de mentira en las historias escalofriantes que cuentan los lugareños, leyendas que ella ha escuchado y escucha una y otra vez desde que era pequeña.

Pero su extraña desaparición hace que su novio y compañero reportero, Carl Denning, salga a buscarla y se dirija directamente a las puertas de la tétrica mansión Stauf y con su entrada perturbe la vida de los demonios que allí residen y que son responsables de la desaparición de Robin.

De esta manera se ve envuelto en la trama de la 11th Hour.

Sin dudas, este juego no nos defraudará, al igual que el primero, ya que la temática es similar.

Además, podremos pasar a la siguiente habitación si resolvemos los distintos enigmas que nos van presentando, lo que será fácil si seguimos las mismas teorías que su antecesor. Pero lo que no sabemos es si Carl podrá rescatar a Robin de las entrañas de la terrorífica casa y sus demonios.





11th Hour.



Battles of Time.



BATTLES OF TIME
de Ubi Soft

Este nuevo producto en CD-ROM no es un nuevo juego de estrategia bélica sino un compendio de cuatro simuladores de guerra que comprende los siguientes juegos:

–The Perfect General, posee todos los aspectos convencionales del desarrollo de una guerra. Gracias a este simulador podremos enfrentarnos con algunos de los mejores generales de todos los tiempos.

–Mega lo Mania. Este juego mezcla la ciencia ficción y la fantasía durante las batallas que debamos desarrollar contra diversos dioses de un nuevo planeta que se encuentra muy desarrollado tecnológicamente.

–El Battle Isle está ambientado en una guerra futurista, posee muy buenos gráficos y más de 30 mapas. Muy recomendable para los fanáticos de los juegos bélicos.

–The First Samurai está basado en la historia de un joven samurai que ve aniquilar a su familia y a su maestro y jura venganza; combina fantasía, arcade, artes marciales, misterio y magia.

En síntesis, una estupenda compilación para aquellos que gustan de los juegos bélicos y estratégicos.



LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS
de Westwood Studios

Este nuevo producto trata sobre una fantasiosa aventura de un juego de rol. En Lands of Lore: The Throne of Chaos debemos detener a la malvada bruja Scotia, quien haciendo uso de sus hechizos desea obtener todas las riquezas, el poder, las tierras y, sobre todo, el control del mundo.

Para cumplir con nuestra misión, debemos buscar y encontrar la piedra de la verdad, antes de que su maldad sea destruida.

Los gráficos de esta aventura han sido claramente diseñados, la animación es soberbiamente artística y los efectos especiales utilizados harán que nos sintamos transportados a través de las más de treinta áreas que componen el juego.

Podremos elegir alguno de los siete personajes con que cuenta la aventura, y en su papel deberemos enfrentarnos a gran cantidad de serviles monstruos que posee Scotia bajo su dominio.

Deberemos tener mucho valor y





Lands of Lore.



dos son impecables.

El juego es para utilizar con Windows 3.1 y a pesar de que la mayoría sugiere que puede llegar a ser más lento, los desarrolladores de este juego no lo hicieron así, ya que tiene un dinamismo aceptable.

La aventura nos invita a entrar en un mundo irreal que está emplazado en una isla en medio de un calmo y celeste mar.

Debemos restaurar el orden y el equilibrio de los libros, para poder regresar de la fantástica y enigmática biblioteca, donde se detuvieron el espacio y el tiempo.

astucia para vencerlos ya que los mismos son realmente muy inteligentes.

En esta aventura se mezclarán la fantasía y la realidad, pero nuestra meta será: eliminar a Scotia sin perecer en la misión.



MYST
de Br0derbund

Como ya es costumbre –y es muy factible que en los próximos meses la tendencia se haga más marcada– los CD-ROMs son el formato por excelencia para las nuevas aventuras que salen al mercado en lugar de los clásicos diskettes.

Las razones son muchas pero las más importantes son su precio mucho más barato y la posibilidad de almacenar muchísimos más megas. Por otra parte, los drives de CD-ROM bajaron tanto de precio que ya es posible que mayor cantidad de usuarios se decida a adquirir este periférico.

Con este juego esta compañía de software ingresa a un nuevo mercado, el de la aventura, y realmente lo hace por la puerta grande, ya que éste es un producto de una calidad gráfica excelente y sus soni-





Myst.

1869

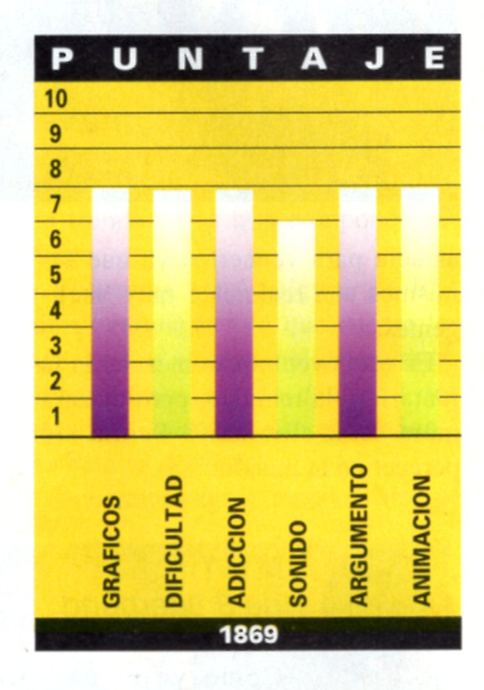
de Flair Software

DURANTE EL TRANSCURSO DEL JUEGO RECORREREMOS DISTINTAS EPOCAS HISTORICAS Y SUS HECHOS MAS IMPORTANTES COMO POR EJEMPLO LA GUERRA CIVIL AMERICANA Y DIVERSAS REVUELTAS.

Este nuevo producto de la compañía Flair Software es un simulador comercial, cuyo título está basado en el año de la apertura del canal de Suez. Cabe recordar que 1869 fue un año clave en la historia de la navegación; por esta razón la gente de Flair Software se ha basado en la historia real para lograr un simulador comercial tan preciso que incluye algunos hechos históricos.

Los programadores tardaron tres años en realizar este simulador. Para ello buscaron entre los antiguos libros de navegación de las grandes bibliotecas y recopilaron el material suficiente para que sea tan real como la vida misma de aquella época, que abarca desde 1854 hasta 1880.

Experimentar los cambios políticos y económicos como si realmente estuviéramos allí, la salida de los barcos británicos en busca de nuevos horizontes para comerciar sus mercaderías y nuevas tierras para el asentamiento de sus pobladores en el Nuevo Mundo son algunas de las posibilidades que brinda 1869. Además, la lucha desigual librada entre los grandes buques de vapor contra los grandes navíos.



Durante el transcurso del juego recorreremos distintas épocas históricas y sus hechos más importantes como por ejemplo la Guerra Civil americana, diversas revueltas, etcétera.

1869 fue casi un hito en la historia de la navegación y de la economía mundial. Al habilitarse el canal de Suez, los viajes que se hacían a Asia se redujeron a la mitad debido a que ya no era necesario exponerse a una travesía alrededor del peligroso Cabo de Hornos.

De igual importancia fue la aper-





lamento alemán fue tomado por las otras potencias como una declaración de guerra económica, creándose las condiciones para la Primera Guerra Mundial.

Esta fue una época de grandes tensiones y constantes agresiones a cara descubierta entre los países comerciantes. Veremos de cerca, a través de la simulación, cómo fueron naciendo las nuevas ideas de desarrollo técnico y económico, al igual que el crecimiento de la industria de astilleros y su influencia



tura del ferrocarril del Pacífico que unió por primera vez las costas del este y el oeste de los Estados Unidos. La longitud de la red de ferrocarriles se duplicaba cada diez años, lo que provocó un enorme salto económico, a la vez que aumentó la demanda de acero.

Entre 1850 y 1890, los barcos de vapor y los ferrocarriles acortaban las distancias y acercaban a los comerciantes, sobre todo luego de la apertura del libre comercio por parte de Gran Bretaña en 1854; esto hizo que el comercio aumentara casi cinco veces su volumen.

Las grandes distancias, las inversiones y la concentración de riqueza eran los signos más visibles de la nueva expansión industrial tec-



nológica. El comercio no permaneció ajeno a esto y aumentó considerablemente en forma constante. La introducción de impuestos agrícolas e industriales por parte del par-

sobre el mercado y sus características comerciales.

Podremos planificar las distintas rutas que tomarán los barcos, siempre teniendo en cuenta los diversos

HARD REQUERIDO



factores climáticos que dificultan la navegación, tal como se hacía en esa época, es decir tener en cuenta el clima, el tiempo, estación del año y las corrientes marinas.

A medida que nuestra industria se expanda debemos comprar o construir barcos que se adapten a nuestras necesidades. Deberemos enfrentar grandes tormentas en medio del océano, pero ante todo debemos comandar a nuestra tripulación de tal manera que no presenten problemas durante los largos viajes. Debemos incentivar a los marineros para lograr que mantengan el orden y el buen funcionamiento del barco





y lograr concretar los viajes en tiempo récord, lo que facilitará aún más nuestra expansión industrial.

Visitando los bares del puerto podremos recoger información útil y necesaria para emprender grandes travesías, ya que para obtener grandes ganancias a veces hay que correr ciertos riesgos. No sólo necesitaremos nuestra inteligencia para lograr más dinero, sino también debemos emplear nuestros conocimientos en navegación ya que el mar es impiadoso con aquellos que lo desafían sin conocerlo a fondo y cualquier falla se paga con la destrucción de la nave y la muerte de los tripulantes y nosotros mismos.

Lo mejor es hacer negocios con mercaderes astutos, ya que esto nos beneficiará en nuestras operaciones comerciales.

Este innovador y extenso juego de simulación comercial puede ser utilizado desde uno a cuatro jugadores, posee 60 megas de gráficos de excelente calidad con cientos de animaciones y veinticinco bandas sonoras.

En su manual se incluyen anécdotas de navegación y el relato de hechos históricos.

Distribuye Miccro Byte.

Martín Quintana
E-mail (MP OnLine!): mquintana



WHO SHOT JOHNNY ROCK?

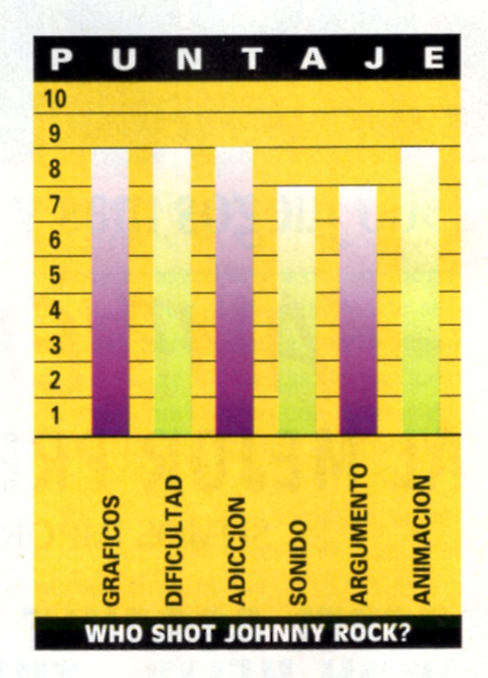
de American Laser Games

CD-ROMs

DURANTE EL TRANSCURSO DEL JUEGO DEBEMOS ELIMINAR CON BUENA PUNTERIA A LOS DELINCUENTES QUE NOS PERSIGUEN E INVESTIGAR EL ASESINATO DE UN DANDY LLAMADO JOHNNY ROCK.

Esta nueva aventura en CD-ROM pertenece a la misma compañía que hiciera famosa la aventura de Mad Dog MacCree. Para aquellos que aún no la han visto en su PC, es muy probable que la hayan visto en las grandes casas de videojuegos. Para quienes aún no sepan de qué trata les diremos que es una aventura de cowboys totalmente interpretada por actores profesionales y bastantes conocidos y esta también se encuentra en los videos.

En el caso de esta nueva aventura se trata de investigar la muerte de un dandy llamado Johnny Rock, quien fue asesinado en las calles durante la noche.



La aventura comienza cuando una bella rubia relata la extraña y sangrienta muerte de su novio, Johnny Rock, y según su relato éste era una persona encantadora, pero a pesar de sus palabras y según las declaraciones de los otros personajes, el famoso Johnny no era precisamente una joyita. Luego de la introducción, la joven novia del nombrado se dirige a la oficina de un investigador privado.

Una vez allí le pide al detective que investigue sobre el tiroteo que tuvo lugar durante la noche en que asesinaron a su prometido y le da algunas pistas.

Además le da una lista de posibles sospechosos y sospechosas, los cuales probablemente estén involucrados en el asesinato o por lo menos pueden brindar alguna ayu-





da para la investigación.

En este punto es donde nosotros entramos al juego, es decir que seremos el investigador encargado de analizar y resolver el caso a pedido

HARD REQUERIDO

80286, O MAYOR	SOUND BLASTER, ADLIB
640 KB	MOUSE, TECLADO
IMPRESCINDIBLE	VGA

de la deslumbrante joven.

Estas ayudas y pistas que nos brinda la bella rubia, junto al papel que se encontró en la mano de Johnny, serán de mucha ayuda y será necesario recordarlas durante el desarrollo del juego.

Nuestra misión consiste en recorrer las oscuras calles en busca de la solución para este enigma, pero también debemos cuidarnos las espaldas ya que por esta investigación lograremos en nuestro haber gran cantidad de gángster que nos perseguirán y nos emboscarán para dispararnos y acabar con nosotros y con nuestra investigación.

Durante el desarrollo del juego, debemos tratar de liberarnos de los asesinos que nos persiguen, disparando más rápidamente que ellos, lógicamente esto no lo lograremos desde el comienzo del juego, ya que nunca sabremos de dónde saldrán o desde qué techo nos dispararán, pero con algo de práctica diremos que el juego es bastante fácil de terminar. Al dispararle a los villanos tendremos que tener cuidado de no disparar contra gente inocente, ya que esto nos descontará dinero durante el juego.

El número que tenía Johnny Rock en su mano es el número "de la suerte", este aparecerá varias veces durante el juego, podemos utilizarlo para ganar dinero.

También podemos comprar municiones en el almacén de municiones que aparece en el mapa de la ciudad, pero para poder hacerlo debemos tener dinero.

Como todo buen investigador, debemos buscar la combinación de la caja fuerte de Johnny Rock y buscar entre sus papeles alguna evidencia para culpar al verdadero asesino. Para pasar a otra escena animada, debemos disparar y automáticamente pasaremos a otro escenario.

Durante el desarrollo del juego nos irán dando pistas, estas pistas consisten en mostrarnos diversos objetos de arte, los cuales aparecen en un orden, que debemos recordar para que cuando llegue el momento de entrar a una habitación en la que encontraremos todos estos objetos juntos, debamos tocarlos en el mismo orden en que se nos fueron apareciendo.

Es indispensable para poder continuar el juego, recordar el orden exacto de las obras de arte, al to-











carlas nos darán un número y en ese orden debemos utilizar el número para abrir la caja fuerte de Johnny y sacar los datos que se encuentran en ella junto con las evidencias que nos conducirán a quién le disparó.

Cada vez que juguemos, no siempre deberemos recorrer los mismos lugares, sino que estos van cambiando cada vez que comenzamos nuevamente, es decir que no nos aburriremos, ya que debemos buscar las pistas por distintos sitios.

A pesar de tener que buscar pistas y claves, lo esencial en este juego es como ya dijimos antes, la puntería.

Siguiendo con la escenografía del juego, podemos decir que se ha realizado con imágenes digitalizadas, tomadas de una película interpretada, al igual que en el caso del Mad Dog Mac Cree, por verdaderos actores, caracterizados para la época y con escenarios perfectamente detallados, lo que hace que esta aventura se convierta en una película en la cual nosotros somos uno de los actores y si no es mucho decir, el más importante, ya que la trama de la misma se desarrolla con nuestra intervención.

Cabe agregar que esta aventura posee más escenas animadas que el Mad Dog Mac Cree, ya que ocupa en el CD-ROM, cuatro veces más que el de vaqueros, lo que habla a las claras de la cantidad y calidad de las imágenes que posee.

Distribuye MultiPC.

Martín Quintana

E-mail (MP OnLine!): mquintana

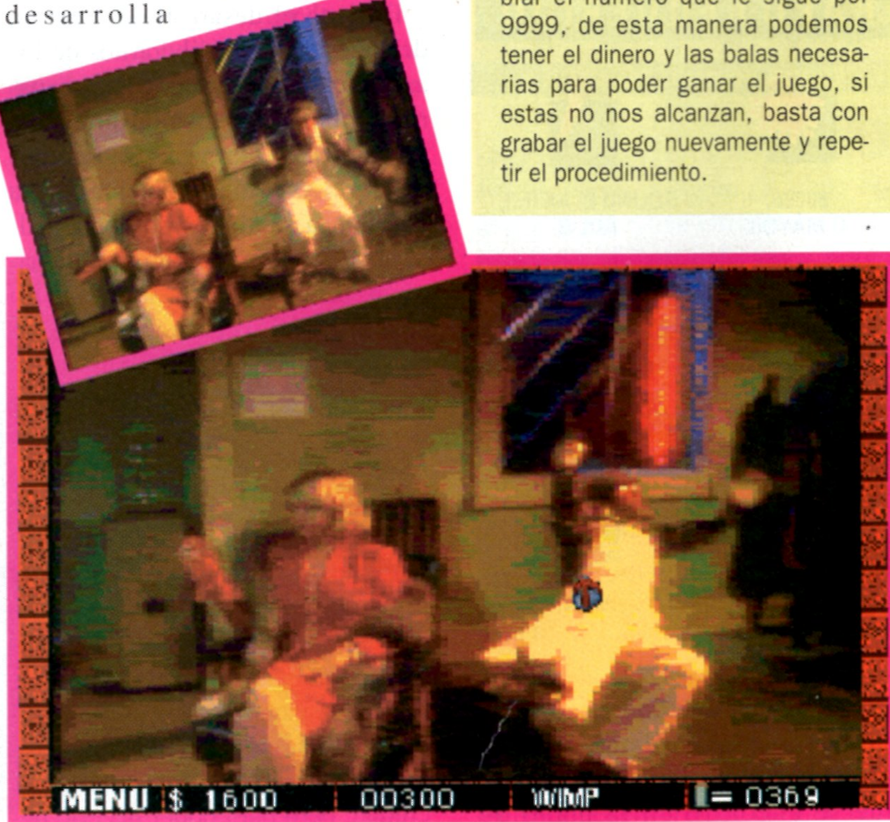
TRUCOS

Apenas comenzamos el juego ponemos el mouse en menú y accederemos a la pantalla donde se nos permite grabar el juego.

Una vez grabado el juego, salimos del mismo y con un editor abrimos el archivo STATE.GAM.

Luego buscamos donde dice GAME_MONEY, modificamos el número que tiene a continuación por 9900, esto nos permitirá tener suficiente dinero como para hacer que el doctor nos cure.

Para modificar la cantidad de balas, en el mismo archivo debemos buscar la palabra BULLITS y cambiar el número que le sigue por 9999, de esta manera podemos tener el dinero y las balas necesarias para poder ganar el juego, si estas no nos alcanzan, basta con grabar el juego nuevamente y repetir el procedimiento.





IN GENIO

ARCHON ULTRA

de Strategic Simulations Inc.

Este producto se ha superado ampliamente ya que ahora podremos jugar a uno de los juegos más fantásticos vía módem. Archon Ultra es la nueva versión del Archon, uno de los juegos de acción y estrategia más vendidos de todos los tiempos. Si bien este programa ha sido lanzado al mercado por Strategic Simulations Inc., en realidad ha sido desarrollado íntegramente por una pequeña compañía llamada Free Fall Associates.

Las mejoras en el desarrollo del juego y en sus funciones incluyen la posibilidad de luchar contra nuestros oponentes en línea utilizando un módem. Ya sea que juguemos en el lado claro o en el lado oscuro, nuestro objetivo es conquistar el tablero de Archon, siempre en continuo cambio. Movamos por turno las piezas fan-



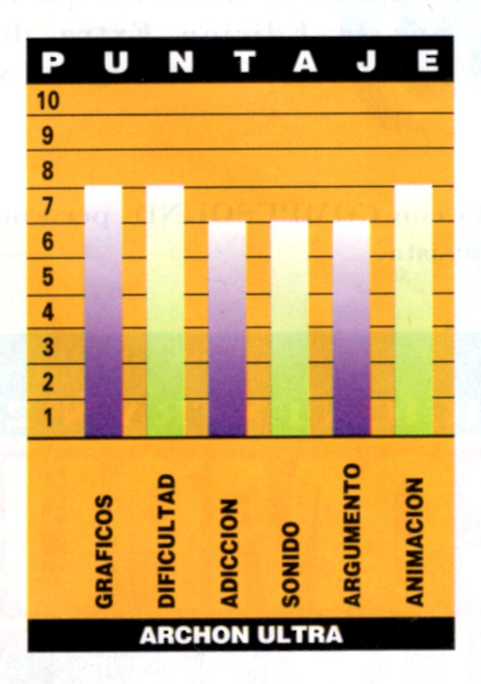
tásticas, como el unicornio, el banshee, el fénix, el dragón, el basilisco y el golem (éste ahora posee dos poderes en lugar de uno solo).

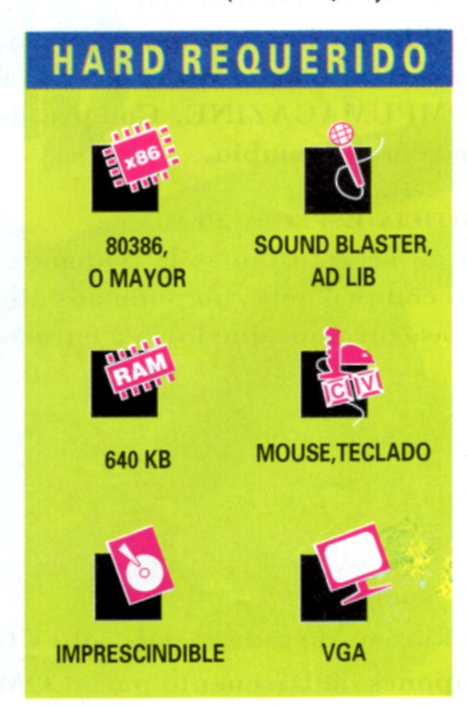
Despleguemos nuestras fuerzas en la pantalla de vista aérea animada. Cuando dos piezas enemigas traten de ocupar la misma casilla, podemos resolver el problema con acción arcade en tiempo real, eligiendo uno de los tres tipos de mapas de batalla. O bien dejamos que la computadora resuelva la disputa rápidamente. Nuestro objetivo es vencer a todas las piezas enemigas o dominar los cinco Puntos de Energía mágicos del tablero de Archon. Para uno o dos jugadores, Archon Ultra es más rápido, más emocionante y aun más adictivo que su legendario predecesor. Si realizamos una introducción sobre el juego para aquellos que no lo han conocido aún, podríamos decir que cada año, la incesante guerra fría entre las fuerzas principales de la luz y la oscuridad se recrudece. La ocasión es un concurso, un juego de guerra, formal pero peligroso, que combina estrategia y táctica, magia y caos total: un mítico híbrido de combate de gladiadores, juegos olímpicos y Super Bowl. Se ponen en juego el poder, el prestigio, la influencia y los derechos de control durante cien años.

Hay un tablero y piezas con poderes diversos, casillas hacia las cuales moverse y un oponente que conquistar. Pero las casillas cambian continuamente. Cuando decidimos dónde atacar, el tablero explota en un campo de batalla. Entre nuestras piezas tenemos unicornios, golem y un mago que necesitan todos sus extraños poderes.

Martín Quintana

E-mail (MP OnLine): mquintana





EL 14 DE JULIO COMPUSOUND ESTARAN JUNTAS EN LOS

Decidimos celebrar la salida de COMPUSOUND con una Edición Extra de COMPUMAGAZINE. El contenido de esta edición estará basado en los siguientes cinco temas:

SONIDO EN LA PC

Aprovechando la salida de COMPUSOUND, decidimos hacer una serie de coberturas que compartieran un común denominador: el sonido. Es por eso que escribiremos sobre sonido digital y tridimensional virtual. Comentaremos los mejores CDs con archivos de sonidos. Describiremos los programas shareware más reconocidos para el manejo de sonido.

NOTA SOBRE COMPUSOUND

Publicaremos los detalles de su fabricación y funcionamiento. Antecedentes en la materia. Le diremos cómo editar música para tocar con la interfase y con qué otras es compatible. Daremos a conocer el listado completo de juegos que corren con COMPUSOUND y cómo puede interactuar con placas de sonido. Más que una nota publicaremos el manual de la interfase COMPUSOUND.

COBERTURA COMPUTACION '94

Le brindamos un panorama global de lo que será la Feria de Computación más importante del país. Un mundo de soluciones que incluye lo último en hardware, software, comunicaciones, servicios, accesorios, insumos y mucho más; con detalles de la organización, el listado de los participantes y lo más importante, con todas las ofertas. Luego de leer este informe su único problema va a ser controlar la ansiedad hasta el 12 de agosto.

CUPONES DE DESCUENTO

La Edición Extra se pagará sola. En ella incluiremos una serie de cupones de descuento que le permitirán recuperar varias veces el precio pagado por la Edición Extra de COMPUMAGAZINE. Compre de todo en COMPUTACION '94, pague con nuestros cupones y guárdese el cambio.

NOTICIA ESPECTACULAR

Es un secreto, no se la podemos comentar... Sí, está relacionada con COMPUSOUND, pero no nos comprometa, no podemos adelantarle nada... Por favor, no insista.
Le aseguramos que lo va a entusiasmar.



Lo esperamos el 14 de julio,
en kioscos de todo el país con: COMPUSOUND,
Cupones de Descuento para COMPUTACION '94,
la mejor información y
una noticia espectacular.

Y COMPUMAGAZINE EXTRA KIOSCOS DE TODO EL PAIS.

COMPUSOUND, la exclusiva interfase de sonidos de COMPUMAGAZINE, puede ejecutar archivos de sonido, bajo los formatos más populares. Es fácil de instalar y usar, y –lo que es más importante– será distribuida junto a la Edición Extra Nº 2 de COMPUMAGAZINE.

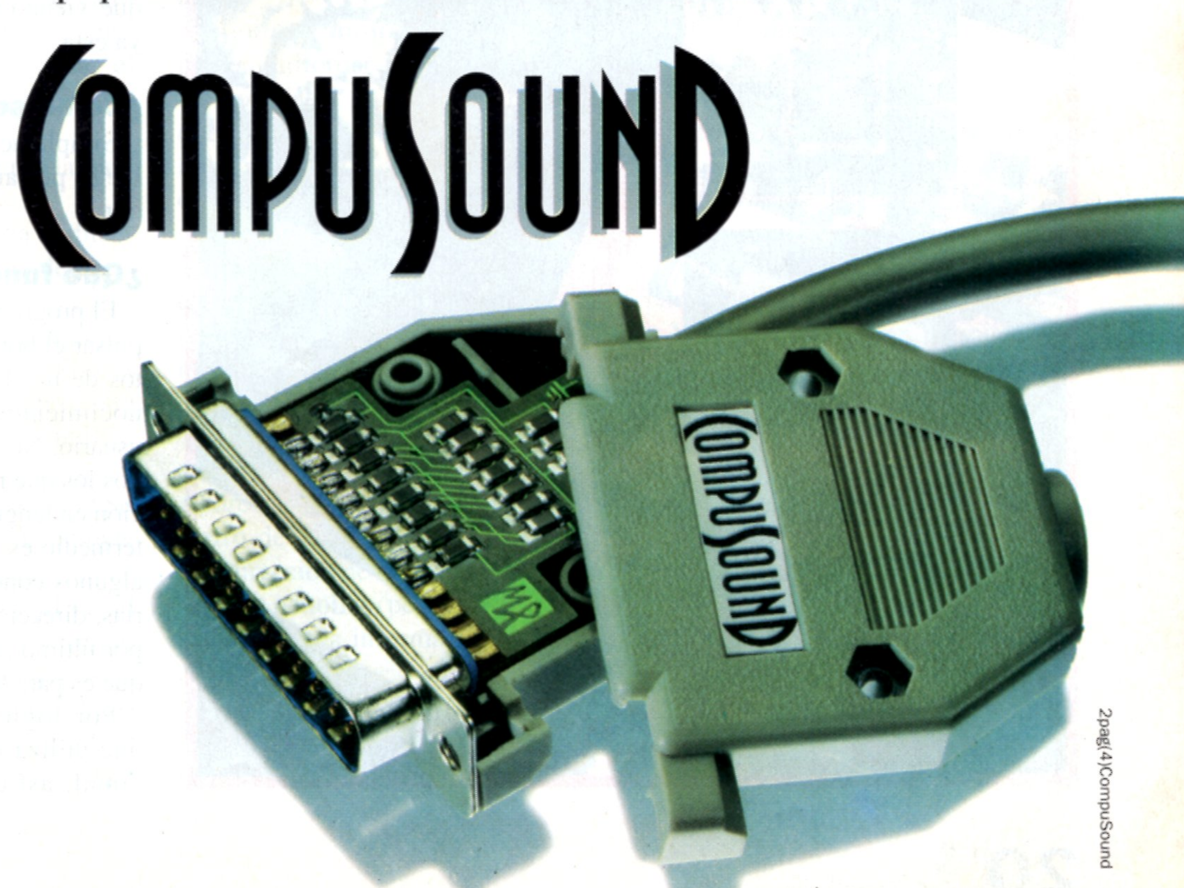
Con COMPUSOUND podrá escuchar, con excelente calidad, música y voz digitalizada a través de la utilización de archivos .VOC, .MOD, .WAV y .SND.

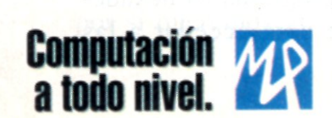
Podrá correr el programa PLAYPC de los COMPUMAGAZINE UTILITIES y escucharlo claramente en su equipo de audio. Las interfases COVOX, INTERSOUND y DAC son totalmente compatibles con COMPUSOUND.

Podrá utilizar COMPUSOUND con juegos para PC, para reproducir voz digitalizada y música en general, para crear música y para reproducir la voz incluida en las aplicaciones o en los archivos .BAT que usted cree.

COMPUSOUND se instala en un dos por tres, simplemente uniendo con ella la salida para impresora de su computadora y la entrada AUX ó CD del equipo de audio. No hace falta setear switches ni instalar drivers.

CompuSound





2pag(4)CompuSound

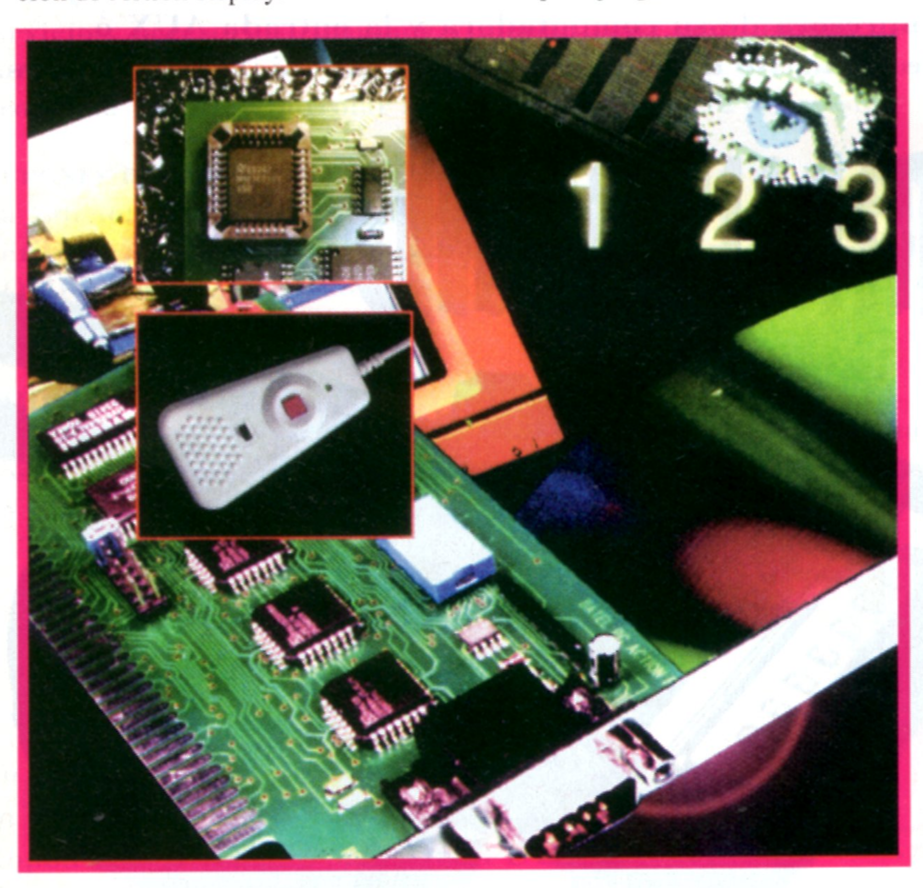
HARD WARE

ACTION REPLAY

"Un hacker con sólo pulsar un botón"

Cuando estamos frente a un arcade que nos atrapa y no podemos completarlo porque siempre se nos terminan las vidas o la energía, deseamos que exista un programa que nos permita cambiarle la cantidad de vidas o lo que necesitemos y así poder llegar al final del juego. Todo esto era un sueño hasta hace poco, porque ahora se termina ese problema con la aparición de Action Replay.

La compañía Datel Electronics lanzó al mercado un nuevo producto, que se instala fácilmente en uno de los slots de la PC y por medio de un pulsador nos permite interrumpir cualquier programa en el momento que deseamos y a partir de allí nos habilita un excelente programa en el cual tenemos a nuestra disposición una gran cantidad de opciones para poder modificar lo que deseamos en cualquier juego.



¿Cómo es?

El kit viene provisto de una tarjeta de 8 bits, la cual pondremos en algún slot vacío de la computadora. A la tarjeta le conectamos un pulsador, como si fuese un mouse, que tiene un pulsador y un interruptor.

El pulsador sirve para interrumpir el programa y el interruptor es para acceder al menú completo o simplemente hacer que el programa corra más lento de lo normal, según la posición del mismo.

Luego instalamos el programa que viene en los diskettes del kit y ya está.

¿Cómo se utiliza?

Simplemente cargamos el juego y luego pulsamos el botón del pulsador.

¿Qué funciones realiza?

El programa que se activa luego de pulsar el botón tiene tres tipos distintos de niveles de uso, según los conocimientos técnicos que posea el usuario. Novicio o básico es para todos los que no tienen ninguna formación en lenguajes de bajo nivel; el Intermedio es para aquellos que tienen algunos conocimientos sobre memorias, direcciones de video, etcétera; y por último se encuentra el Avanzado que es para los más expertos.

Por lógica toda la numeración que utiliza el programa es hexadecimal, así que para acceder a las

distintas direcciones de la memoria o para ver algunas tablas lo hará en este sistema numérico. Pero para las vidas infinitas no es necesario, ya que ésta lo toma en números decimales.

A continuación daremos el listado de opciones que tiene Action Replay.

Address convert (ac): este comando sirve para convertir a 32 bit una dirección segmentada dentro de un parámetro de Action Replay para poder ser utilizado por el usuario.

Attribute (attr): sirve para cambiar los colores del menú cuando tenemos algún inconveniente para poder ver el mismo. Dentro de la gama que utiliza podemos optar por 16 colores de fondo y 16 de bordes.

En los monitores monocromo veremos una escala de 16 tonalidades de grises.

Base convert (bc): este comando sirve para convertir un número decimal a hexadecimal, decimal a binario, hexadecimal a binario, o viceversa. Esto es muy conveniente para poder trabajar en cualquier sistema numérico.

Byte watch (bw): con este comando podemos monitorear el valor de un byte de una dirección de la memoria; si éste por alguna causa cambia, Action Replay se activará automáticamente y nos hará notar el cambio dando los valores anteriores y los nuevos.

Clear screen (cls): limpia la pantalla.

List directory (dir): lista el directorio del disco, permitiendo detenerlo con la barra espaciadora.

Dump Memory (d): si le agregamos la dirección, este comando nos imprime 128 bytes de cómo está ocupada la memoria que le indicamos.

Enter byte (e): sirve para agregar a una dirección determinada un byte o una cadena de caracteres.

Format disk (format): al igual que la instrucción del DOS sirve para formatear los diskettes, que pueden ser de 360 KB, 720 KB, 1.2 KB o 1.44 KB. Esto es muy práctico por si queremos grabar algún dato en diskette en medio de un juego.

Freeze memory (frz): esta es una excelente opción que nos permite Action Replay debido a que sirve para poder grabar en el disco rígido toda la memoria bajo el nombre de un archivo. Es conveniente cuando los juegos no nos permiten grabarlos o solamente tienen claves de acceso a distintos niveles de esta manera podemos jugarlo nuevamente desde allí luego que perdimos las vidas, o bien para modificar algún dato desde el archivo grabado.

Interrupt monitor (im): podemos monitorear una interrupción particular y Action Replay nos avisará cuando ésta sea llamada o utilizada. Atención con este comando ya que si se utiliza mal puede ocasionar algún daño, es conveniente que éste sea utilizado solamente por usuarios expertos en el funcionamiento de las interrupciones y el hardware de la computadora. Antes de volver al DOS siempre se debe tipear "im off".

Interrupt vectors (iv): muestra el contenido de los vectores de interrupción, ya sea por pantalla o bien por la impresora pudiendo elegir a partir de cuál comienza a darnos los datos.

Memory monitor (mm): sirve para monitorear una sección de la memoria de 1 a 256 bytes. Es igual que el comando Dump pero de manera más conveniente para poder observar los cambios.

Memory structure (ms): muestra los programas que están funcionando en ese momento o bien que están residentes en la memoria. Hace un mapa de la memoria y nos informa que ésta es utilizada.

Parameter convert (pc): es el comando inverso al de la función Address convert, convierte un parámetro de Action Replay dentro de una dirección de la memoria.

Print echoing (pe): sirve para imprimir toda la información que está en la pantalla.

Registers (r): muestra el contenido de los registros de memoria en el momento que fueron congelados.

Save memory (sm): graba (save) la memoria entre la dirección del comienzo y la final a un archivo en el disco rígido. La medida comienza entre un byte y un megabyte.

Save screen (ss): sirve para grabar en disco rígido el contenido de la pantalla y lo hace en formato pcx.

Search memory (s): sirve para buscar en la memoria un byte, un número hexadecimal o una cadena de caracteres.

Slow motion (slomo): este comando; sirve para hacer más lento del juego también se activa con el interruptor que está en el pulsador.

Trainer (tr): habilita un programa aparte del Action Replay, donde se puede marcar la cantidad de vidas, energía o dinero, etcétera, que tenemos y luego cuando éstas varían podemos buscarlas y modificarlas para aumentar y poder terminar el juego.

Unassemble (u): desensambla un programa, igual que el debug del DOS. Ideal para usuarios avanzados.

Unfreeze memory (unfrz): sirve para recuperar (load) los archivos donde guardamos un juego cuando éste no permite grabarlo en determinados pasajes del mismo.

Versions (ver): da la versión de la tarjeta Action Replay y del programa que la activa.

View graphics registers (vgr): nos permite ver el seteado de la plaqueta de video VGA y qué registro está utilizando en ese momento.

View screen (view): podemos ver la pantalla que hemos congelado, pudiendo ser ésta gráfica o de texto.

Virus scanner (vs): permite scanear la memoria y el disco rígido de virus.

Exit to DOS (x): permite regresar al programa que hemos congelado.

Command list (?): es un help on line que nos muestra todos los comandos que hace cada uno.

El requerimiento mínimo de esta tarjeta es 80386 o mayor, VGA y DOS 3.2 o mayor. Como se puede ver, hacer "modificaciones" en nuestra casa no es tan difícil, sólo hay que pulsar un botón.

UNNATURAL SELECTION

de Maxis

Esta compañía de software de entretenimientos se caracteriza por todos los "Sim" que ha producido. Y cuando parecía que no había ningún ecosistema, complejo urbanístico o proceso biológico que faltara llevar a un videojuego, Maxis, la creadora de la serie "Sim" (Simcity, Simearth, el Simant, el Simfarm, el Simlife, el Fish, etcétera), nos sorprende con un programa sobre la selección creadora antinatural.



En esta ocasión personificaremos a un gran científico que en un laboratorio militar deberá fabricar un organismo artificial lo suficientemente fuerte para que luego, instalado en una isla, pueda combatir contra los Teroides mutantes, utilizando sus propios combatientes engendrados artificialmente.



Una vez en el laboratorio debemos diseñar un organismo capaz de soportar los distintos avatares de la lucha y que su estructura sea la más apropiada para este tipo de contienda.

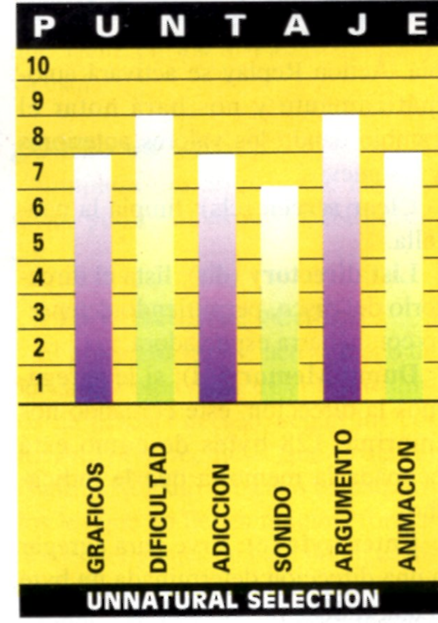
Luego de que un grupo militar nos conduce hasta el laboratorio, nos encontraremos con el Digilife AL-2000, un sofisticado equipo que nos permite modificar y mejorar los organismos que estamos creando. Los que sobrevivan a nuestro experimento serán los más fuertes y aptos para la lucha final.

EL LABORATORIO

El Digilife AL-2000 es un magnífico invento de la ingeniería genética. Con este sofisticado aparato podemos regular, mejorar, modificar y exponer a situaciones extremas todos los organismos que salgan de nuestra imaginación.



En la parte superior izquierda se encuentra el reloj donde se va marcando el tiempo que usamos en las distintas experiencias. Cuando las distintas colonias comienzan a mutar por efectos de la radiación nos será muy útil el reloj, ya que por medio de él podemos calcular los distintos tiempos en que se realizan los distintos experimentos.



Sobre la derecha del reloj se encuentra un recuadro negro donde se instalan los nuevos organismos (es una especie de caldo de cultivo).

Un poco más abajo del reloj en-

a sólo
$15.-



Sí, porque vos lo esperabas, lanzamos el 1er. video de nuestra colección **PC Juegos Video Home**.

En esta oportunidad, con las soluciones completas de

Sam & Max Hit the Road.



Conseguilo en:
MP Ediciones S.A.:
Moreno 2062, Buenos Aires.

En el interior:
Azul: Av. Mitre 519, tel. 23518, fax 27071. **Bahía Blanca:** Almafuerte 1348, tel. 22631. **Catamarca:** Sarmiento 507, Gal. Firenze Loc. 3, tel. 31251. **Com. Rivadavia:** España 935, tel. 21631. **Córdoba:** Avda. Maipú 262, tel. 212661. **Corrientes:** Rivadavia 638, of. 25060, tel. 27861. **Gral. Pico:** Calle 22 Nº 622, Gal. Eneri, tel. 21645. **Mendoza:** San Martín 535 (Godoy Cruz), tel. 220510. **Mar del Plata:** Independencia 2335, tel. 41075/6. **Neuquén:** José María Paz 295, tel. 22249. **Posadas:** Av. Uruguay 4162, tel. 31150/26996. **Rosario:** Pte. Roca 1544, 6º B, tel/fax 402285. **Salta:** Pueyrredón 140, tel. 311525. **San Juan:** San Luis 577 Este, tel. 212116 y 233728. **San M. de Tucumán:** 24 de setiembre 1021 12º C, tel. 223211. **Santa Fe:** Las Heras 4240, fax 24678.
En **Paraguay:** Pettirossi 233, dpto. 9, Asunción. tel. (0059521) 213479.

Y en las mejores casas de computación del país.

pag(4)JJvideoSam&Max

Atención revendedores de todo el país, comunicarse al 954-1884 Sr. Gustavo Carballeiro

contraremos un botón que dice "hábitat". Mediante el mismo podemos elegir en qué tipo de ambiente se desarrollarán nuestros vivaces organismos.

El botón de "walls" sirve para aislar algunos organismos; esto es necesario para poder individualizar a un pequeño grupo y ver cómo reaccionan a distintos estímulos, con relación a los demás del experimento.

Para racionalizar y modificar la alimentación de estos seres vivientes debemos pulsar la tecla de "FOOD" y de esta manera tendremos el control de los alimentos. Podemos utilizar cuatro tipos distintos de flujo alimenticio.





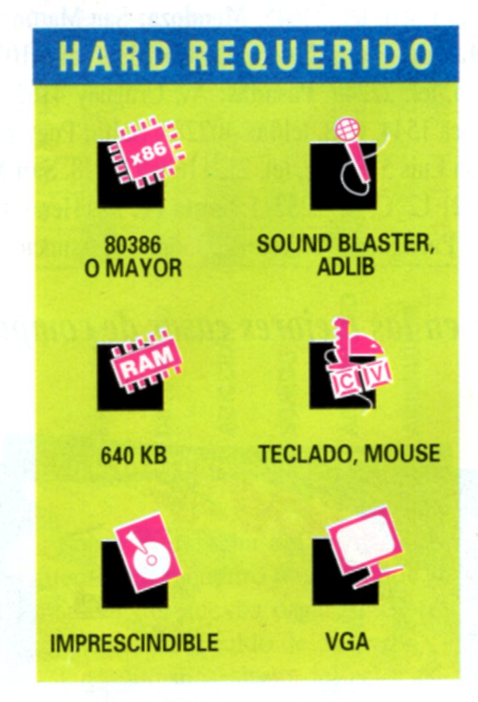


Dentro de las posibilidades que nos permite manejar el Digilife AL-2000 está el SNI (Synthetic Neural Injector); los controles de este sistema están ubicados en la parte inferior de la consola, por medio de ella se pueden modificar los distintos aspectos de las criaturas que crearemos. Los controles se manejan de izquierda a derecha y disminuyen o aumentan los valores respectivamente. Las características se pueden considerar en dos ramas muy importantes, una de ellas es el instinto; en ella se puede modificar los valores de lucha (fight), la reproducción o apareamiento (meat) y de alimentarse (eat), la otra rama es la característica de los Teroides, como se los denominan a estos nuevos organismos, y son la velocidad (speed), la fuerza (strength), el vigor (stamina) y la visión (vision).

Según se modifiquen estos elementos básicos, el generador nos mostrará el aspecto físico en el ángulo superior derecho. En esta primera parte podemos crear tres tipos de seres: los Zips, que son muy veloces; los Hulks, que son muy fuertes; y los Slugs, que son muy vigorosos.

Los botones que están en la parte inferior y tienen los números 1, 3, 5, 7, 9 y el botón Inject sirven para colocar la cantidad que deseamos en los distintos sectores del caldo de cultivo.

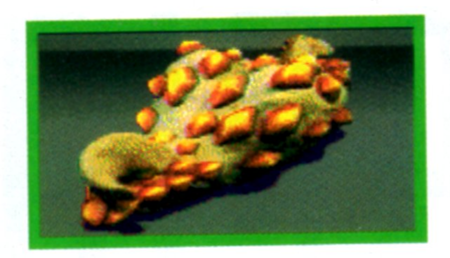
Cuando transcurra un tiempo de nuestro experimento y deseemos saber qué colonias se están repro-



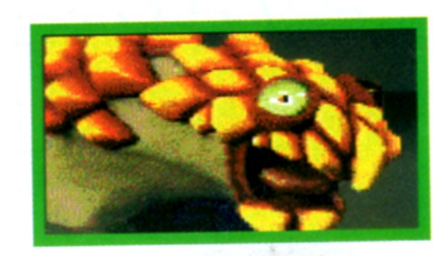
duciendo, debemos pulsar el botón "mate". Si queremos saber cómo andan estos organismos en la lucha pulsamos el que dice "fight".

También contamos con otros botones en donde se nos indicará cómo actúan las distintas colonias que recién creamos. Por ejemplo, si pulsamos "census" nos dará la cantidad de seres que se mantienen con vida; si hacemos lo mismo con "needs" nos darán datos de las necesidades que estos tienen; si usamos la base de datos "database" nos permitirá ir clasificando a los nuevos seres que hemos creado.

Muchas veces nuestras creaciones no serán del todo buenas y en esos casos es conveniente eliminarlas antes que destruyan las demás colonias. Para ello utilizamos el botón de "kilo" y así matamos a todos los seres que están infecta-







dos o cuyo comportamiento es perjudicial para el resto de las colonias. Una vez terminado con la preparación de estos nuevos seres debemos cargarlos en los distintos aviones o helicópteros del ejército y enviarlos a las distintas islas para poder observar cómo reaccionan ante situaciones reales en hábitat naturales. Así sabremos quiénes son los más aptos para sobrevivir y quiénes son los que se agrupan, a pesar de que son distintos para mejorar las especies. Este juego está excelentemente diseñado y, por supuesto, es totalmente original en su temática.

Tanto la calidad gráfica, argumento y sonido son muy buenos, algo a lo que nos tienen acostumbrados los creadores de los "Sim".

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez

CONSPIRACY

Te revelamos todos los secretos de la

KGB



de Virgin



Este producto en CD-ROM, que lleva el sello de Virgin Interactive Entertainment de Europa, es una versión del juego KGB, de Cryo.

Aquí contamos con una secuencia filmada al comienzo, muy bien lograda, con la actuación del conocido actor Donald Sutherland, aquél que llegara a la fama con M.A.S.H. En efecto, este excelente actor personifica al padre de nuestro personaje, muerto junto con su esposa en una explosión de un coche bomba en Moscú. El espíritu de este oficial del GRU (Servicio Militar de Inteligencia Soviético) se aparece a lo largo de todo el juego, toda vez que es invocado para ayudar a su hijo (nuestro héroe) Massim Rukov en su difícil misión.

Nos encontramos en la Rusia de la perestroika en el año 1991. Massim Rukov también es un oficial brillante del GRU con el grado de capitán y con un completo entrenamiento para misiones de todo tipo, que es convocado por la temible KGB, para prestar sus servicios en el llamado Departamento P de la misma. Este departamento investiga casos de corrupción dentro de la misma institución, y no es muy querido por otras filiales.

Tal como nos indica "nuestro" padre –decimos nuestro porque a partir del momento en que comenzamos el juego nos convertiremos en Rukov–, estaremos metidos entre lobos que se devoran unos a otros sin el menor escrúpulo.

Todo comenzará con una misión en apariencia muy sencilla que consiste en investigar el asesinato de un detective privado de nombre Golitsin, relacionado con la KGB y sospechoso de estar en actividades ilícitas.

Desde el momento en que comencemos a meter la nariz en las primeras pruebas y pistas, nos iremos metiendo en un mundo siniestro de corrupción, crímenes y espionaje que nos llevarán a descubrir un complot que pone en peligro la existencia misma del país.

El suspenso y la intriga van in crescendo y llegará un momento en que nos sentiremos protagonistas de una película de agentes secretos y con una gran ansiedad por descubrir el final de la misma.

Es imprescindible meternos en este interesante juego interactivo prestando la mayor atención posible, tratando de recordar nombres y siendo meticulosos y sumamente precavidos ya que no podremos confiar ni en nuestra propia sombra.

Cualquier error se puede pagar con la muerte o con ser destinado a Siberia u otro lugar similar para pasar un largo "veraneo".

Por suerte contaremos con la inestimable ayuda de Donald Sutherland, a quien podemos utilizar como consultor permanente para ir avanzando en el juego.

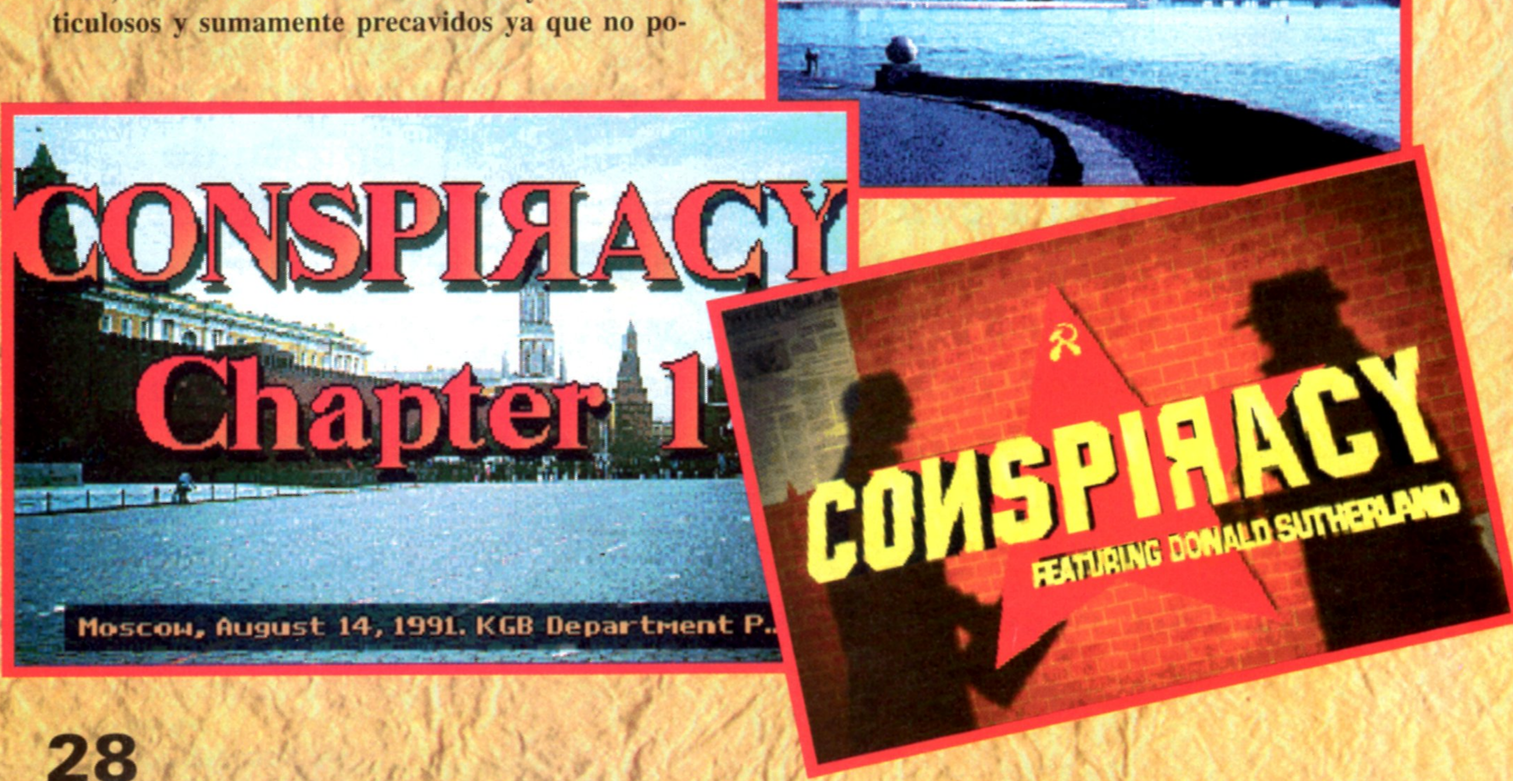
Entre las opciones del mismo figura la ayuda, que se puede elegir entre poca o mucha (recomendamos la segunda opción).

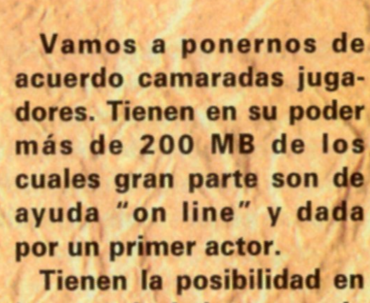
Otra ventaja con la que corremos es que aparte de poder salvar el juego, como generalmente es de rigor, podemos retroceder hasta la acción anterior a un desastre o fin fatal, lo que nos permite trabajar con prueba y error en muchos casos.

Por si esto fuera poco podemos elegir el idioma en que se desarrolla el juego entre una serie de opciones entre las cuales por suerte figura el castellano.

Es conveniente consultar a nuestro difunto padre cada tanto y si nos dice que estamos perdidos y debemos recomenzar habrá que hacerle caso.

En algún lugar del puerto.





Constituye una buena realimentación para ver nuestro progreso (o no) en la acción.

El juego se divide en cuatro capítulos con varios niveles en cada uno y, fuera de la espectacular introducción filmada y las apariciones de Donald Sutherland, no tiene muchas animaciones. Además hace mucho hincapié en los diálogos que deben elegirse con sentido común.

Es recomendable tener lápiz y papel para anotar nombres y datos importantes y en algunos casos para resolver algunos acertijos o mensajes en clave, que nos meten más aún en el mundo del espionaje.

También tiene otra facilidad para el jugador que consiste en agregar al menú de íconos tradicionales (Move, look, etc.), un puntero "inteligente" que nos indica automáticamente la acción a tomar en un objeto seleccionado en la pantalla sin más que apuntarlo con el mouse.

El juego detecta automáticamente la configuración del sistema, el tipo de plaqueta de sonido –si la poseemos– y hasta hace un test de nuestro CD para comprobar si funciona adecuadamente para las secuencias filmadas.

Si hubiera algún problema en este aspecto tiene una opción que permite utilizar todos los trucos necesarios para tratar de corregir alguna falencia.

Precisa VGA, graba su configuración y los juegos salvados en el disco rígido, acepta casi todas las plaquetas de sonido y, obviamente, un lector de CD. (Para la versión en diskette el juego se llama KGB.)

SOLUCIONES

Vamos a ponernos de acuerdo camaradas jugadores. Tienen en su poder más de 200 MB de los cuales gran parte son de ayuda "on line" y dada por un primer actor.

Tienen la posibilidad en la mayoría de los casos de retroceder hasta la acción anterior a algún error y la facilidad de grabar y cargar juegos.

A su vez pueden sumergirse en una aventura apasionante, en la que se irán metiendo cada vez más en la medida en que puedan resolver por sí mismos o con ayuda las diferentes etapas.

Por lo tanto aquél que tome estas soluciones y las utilice como receta para resolver el juego será condenado a varios años en Siberia por perderse la posibilidad de disfrutar un muy buen producto!

Bromas aparte, sugerimos encarecidamente tratar de resolver el juego por sí mismos, utilizando al máximo la ayuda provista dentro del mismo.

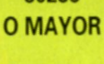
De todas maneras verán que si consultan a Sutherland en obviedades o muy repetidamente llegarán a fastidiarlo y en otros casos posiblemente no interpreten los mensajes de ayuda que les envía si no tienen experiencia en este tipo de juegos.

Por lo tanto haremos lo siguiente: si comienzan el juego y se ven muy perdidos, les damos las soluciones del capítulo I bastante pormenorizadas lo que les permitirá tener el training ne-

HARD REQUERIDO



80286 O MAYOR



SOUND BLASTER, ADLIB



640 KB



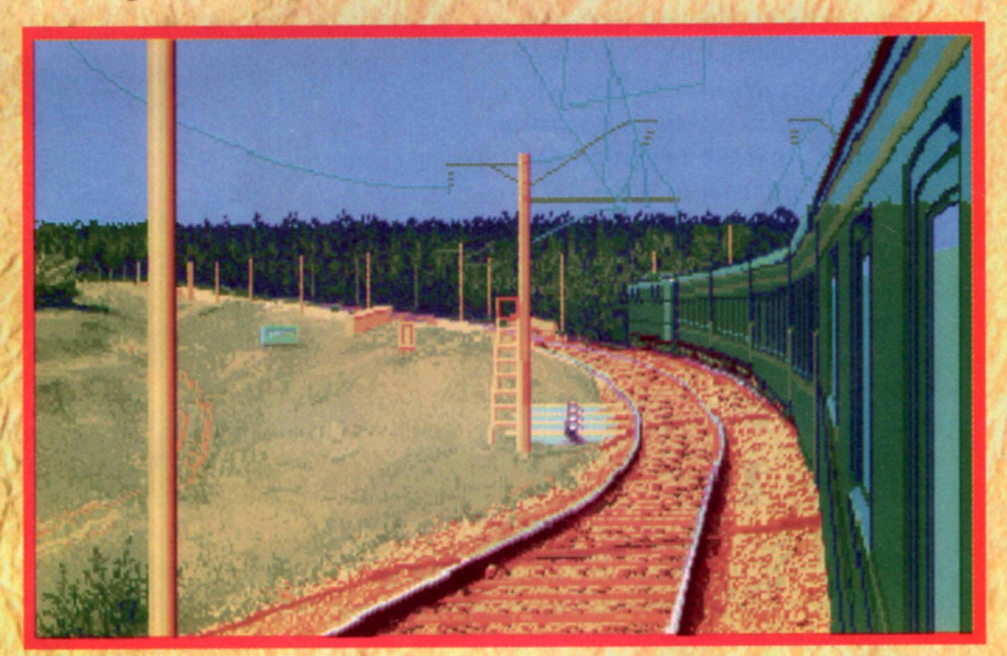
JOYSTICK, MOUSE TECLADO



IMPRESCINDIBLE



VGA



El tren nos llevará a destino.

cesario para jugar con seguridad.

Los capítulos sucesivos (2, 3 y 4) serán explicados más resumidamente haciendo hincapié solamente en las situaciones que puedan tener cierta dificultad.

COMIENZO

Comenzamos en nuestra oficina de la KGB donde luego de un rato seremos llamados por nuestro superior para encargarnos una misión sencilla. Debemos investigar la oficina de un tal Golitsin, un oscuro detective privado que tuvo que ver anteriormente con la KGB y recolectar toda información relevante.

Al dirigirnos a la oficina de dicho personaje habrá un guardia al que obviamente habrá que mostrarle nuestra identificación para permitirnos pasar.

Una vez dentro de la oficina registrar todo y recolectar los objetos que aparecen. Encontraremos una botella y un vaso, fósforos con su cajita, cigarrillos, y pilas. Veremos que hay un armario cerrado con llave. Si salimos nuevamente a la calle le podemos pedir al guardia la llave del armario. Una vez que lo registremos hallaremos un grabador.

Debemos tomar nota de la hora ya que nuestro jefe nos puso un plazo para volver.

Una vez en su oficina cuando nos pida resultados le mencionaremos la cinta que encontramos. Luego que la escuche nos pedirá un nombre clave que aparece en la misma y respondemos: "Hollywood".

De esta manera tendremos éxito en nuestra primera misión y seguiremos en el caso para lo cual investigaremos un barrio bajo para dar con el misterioso personaje. Antes de ir nos darán papeles falsos y nos dirán la identidad que debemos adoptar para pasar inadvertidos.

Antes de ir a la misión podemos pasar por la casa de nuestro tío para recolectar unos dólares que aparecen en nuestra habitación.

En esta parte del juego como en el resto, tienen importancia los diálogos.



Bajamos a la sala de radio.

Sigilosamente nos acercamos al barco.

Posteriormente vendrá la hermana del difunto a la que interrogaremos evitando ser brutales. Cuando se vaya nos dará una cinta grabada que pondremos en el grabador, previa utilización de las pilas en el mismo.

Allí se mencionará un nombre: "Hollywood".

Normalmente aparece un menú de posibles preguntas o frases que hay que elegir. Generalmente hay más de una pregunta o frase que conduce al resultado deseado y otras que conducen al fracaso. Si el lector tiene en claro lo que está haciendo no le será difícil dar con el juego de

frases correctas. En el futuro diremos qué se debe lograr de cada personaje y el sentido común del lector hará el resto.

Como nuestra misión es encontrar al tal Hollywood e investigar a la gente que frecuenta un denominado Club del Progreso, comenzaremos hablando con el barman. Adoptando una personalidad de hombre de negocio podemos lograr que nos cuente lo necesario sobre el Club y la manera de hacerse socio.

Luego podremos hablar con el individuo identificado como Romeo tratando de ganar su confianza (obviamente sin mencionar el nombre "Hollywood" ni "Comprador 2", para que nos hable del Club y nos diga su nombre).

Podemos continuar en el callejón hasta llegar a la entrada de un edificio de departamentos. En el segundo piso, cuarto 7, viven unas chicas. Tratamos de hacernos pasar por encuestadores y nos pedirán que mostremos la carpeta correspondiente. A la misma la hallamos en la puerta a la izquierda del bar, que conduce a unos locales a oscuras. La carpeta se encuentra en el piso superior.

Aquí debemos tener en cuenta lo siguiente: debemos iluminarnos con fósforos para no llamar la atención. Los que obran en nuestro poder son solamente seis y deberemos utilizarlos en más de una ocasión; como su luz dura poco debemos encontrar rápidamente lo que buscamos. Si gastamos más fósforos de lo conveniente podemos utilizar la opción del juego de volver a la escena anterior.

Con la carpeta volvemos al departamento de las chicas y fingimos ser encuestadores. Una vez dentro, diremos que venimos por otro motivo y que lo de la encuesta fue una excusa. Con tacto lograremos arrancarles información acerca de los vecinos, especialmente de uno que vive en el departamento cinco y que es un ex convicto.

Si llamamos a dicho departamento podemos presionar al hombre recordándole su pasado y nos dará datos sobre otro habitante, esta vez del departamento cuatro. Utilizando la misma técnica de recordarle su pasado el hombre nos dará datos interesantes sobre el carnicero que vive en el 6. Como vemos, cada cual trata de justificarse con las supuestas culpas del prójimo.

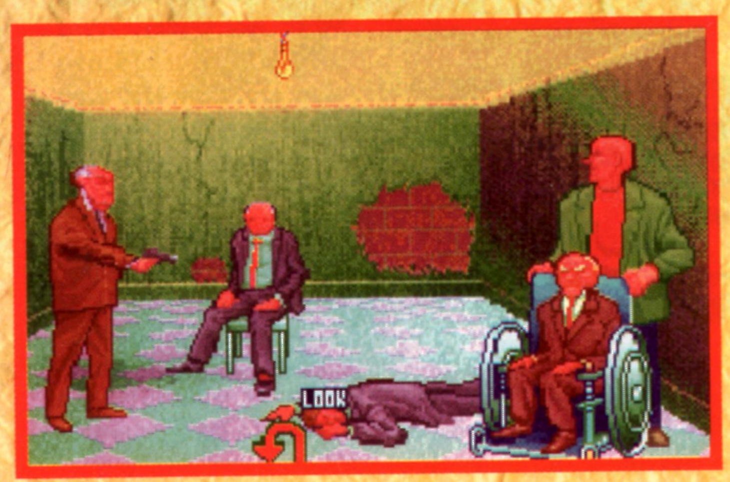
Ahora dejamos la carpeta en cualquier parte (por ejemplo en el corredor) e ingresamos por la primera puerta a la derecha en el primer piso donde se encuentra el famoso Club.

Allí lograremos entrar si utilizamos las buenas maneras y ponemos una cierta cantidad de dólares. Una vez admitidos podremos conversar con un joven que se encuentra en el salón a la derecha quien nos venderá un video y nos dará datos sobre los ocupantes del bar.

Cuando vayamos a la pantalla izquierda un joven entrará y saldrá del baño. Nos dirijimos al mismo y tomamos una bolsa de droga que dejó en el cesto. Arrojamos la misma al inodoro y tiramos el botón.

En el bar hablaremos con dos matones (no los gemelos) y nos invitarán a una fiesta. Aceptamos, y una vez en el callejón cuando quieran robarnos atacamos al llamado Lionka. Una vez muerto, tomamos una ganzúa de su cuerpo y arrojamos el cadáver a un tacho de basura cercano.

Con la ganzúa abrimos la puerta a la derecha de la carnicería y entramos en el segundo cuarto donde hay una caja registradora. Allí, iluminándonos con los fósforos desactivamos la



Repentinamente, nuestro tío se presenta ante nosotros.



El marino llama rápidamente a su capitán.

alarma (activar interruptor del diodo). Entramos a la cámara frigorífica y descubrimos cadáveres colgados de los ganchos.

Con este dato podremos presionar al carnicero para que cuente su horrible secreto. Finalmente nos dará la pista del departamento de los asesinos que es aquél de donde sale una viejita a dar de comer a los gatos.

Esta es la guarida de Hollywood, quien en realidad se llama Verto. Si empezamos a buscar cosas tarde o temprano aparecerán los maleantes y nos encerrarán en un cuarto. Posteriormente, si actuamos como corresponde, saldremos y recuperaremos nuestro inventario. De modo tal que pasaremos a detallar los objetos necesarios más tarde.

En efecto luego de un lapso breve aparecen los malhechores y nos encierran. Si revolvemos el calabozo encontramos un micrófono. Al rato aparece una chica que se hace pasar por prisionera. Hay que hablarle haciéndose el tonto y evitando a toda costa mencionar frases comprometedoras.

Si lo logramos aparecerá otro prisionero, que resulta ser un agente americano.

Nos preguntará qué hacer con la chica a lo que responderemos que debemos dejarla ir. Cuando salga la chica, trataremos de escuchar la conversación en el cuarto contiguo. Luego rompemos el micrófono para ser dignos de la confianza del americano. En ese momento activamos el ícono de mirar sobre el timbre que está en la parte superior de la puerta. El americano nos preguntará cuál es la alarma que se activa y le diremos que es la de la carnicería.

Entonces tirará de los cables hasta hacerla sonar y Verto saldrá a ver qué pasa. Llamamos a la chica y le hacemos creer que tenemos droga escondida para darle. Cuando nos abre la atacamos. Dejamos ir al americano y nos dedicamos a revolver cosas. Encontraremos un papel blanco y fotos en ese cuarto.

En otro cuarto, donde hay cámaras y videocaseteras, encontraremos cintas de video que podremos reproducir para conocer su contenido. Encontraremos una cámara de tipo Polaroid. Si el juego nos indica que alguien se acerca (Verto), lo esperamos detrás de la puerta (hide) y lo ataca-

En el bar hablamos con todas las jóvenes.

Quizás ella no nos conduzca a ninguna información valiosa.





Siguiendo una pista llegamos a la recepción del hotel.

mos por sorpresa. Entre sus pertenencias encontraremos, entre otras cosas, una hoja azul. Tanto con la hoja azul como con la blanca, tomamos instantáneas y las volvemos a poner donde estaban para no levantar sospechas.

En las dos instantáneas hallaremos un mensaje en clave. Para descifrarlo basta con poner los dos mensajes uno arriba del otro y leer tomando una letra de cada uno (comienza con Leningrado...).

Cuando hallamos registrado todo y visto todas las fotos y documentos volvemos a la KGB.

Cuando nos pregunten por qué dejamos ir al americano diremos que era un mero instrumento de nuestros planes.

Cuando nos interrogue el jefe diremos que tendremos que ir a Leningrado y tener una cita en el parque Ladoga a las tres de la tarde del 16 de agosto.

CAPITULO 2

Ahora seremos más sucintos. Primero leemos nuestra misión. En el baño hallaremos un misterioso papel.

El juego trae ayuda para descifrar su mensaje. Si no lo logran hacer, deben prender y apagar la luz tres veces y llamar al número que nos dicen por teléfono. Nos darán una cita (siempre recuerden las horas de cada cita).



El sol cae sobre la vieja ciudad.

Vamos al Departamento 7 de la KGB. Dejamos en la calle todo lo que nos comprometa. Hablamos con los oficiales evitando ser agresivos.

Vamos al parque Ladoga. Utilizar el micrófono en el banco y activar el grabador. Esconderse y esperar. Seguir al personaje. Esperar y luego seguir al llamado contacto de Romeo. Espiarlo con la máquina de fotos con zoom y tomar el número de la combinación.

Ingresar al almacén. Mirar el contenido del portafolios y volver a ponerlo en su lugar. Dejar el micrófono en la oficina delantera. Subir al altillo y abrir el ventilete. Salir a la calle, entrar por el bar, subir y hacer lo mismo en el altillo del mismo. De esa manera tendremos una comunicación entre los dos edificios. Volver al almacén. Poner la grabadora entre las cajas y esconderse hasta que hablen todos los personajes.

En su momento seguir al maleante que aparece hasta que entre en un hotel. Observar con quién habla y seguirlo nuevamente al almacén. Permanecer escondido hasta pasadas las 18.30. Rebobinar el grabador y escuchar todos los mensajes (debe hacer 12 de ellos).

Ir a la cita con Degollador. Las respuestas al interrogatorio del mismo se sacan de los mensajes de la cinta.

Ir al hotel y esperar a nuestro contacto que aparece con un cadáver. Tomar las ropas de dicho cadáver y llamar al número que aparece en su mano.

Convencer al interlocutor para que suba. Esconder el cadáver en el armario, vestir las ropas del occiso y apagar la luz hasta que llegue el otro bandido. Tener cuidado en lo que se informa al superior.

Para hacer desaparecer el cadáver llevarlo hasta la pieza de un borracho en el mismo piso. Tomar el vodka y rociar el cadáver, al cual le habremos restituido su abrigo y sombrero.

Salir a la calle y darle vodka a los borrachos. Tirar el cadáver por la ventana y distraer al conserje para tomar una silla de ruedas que se encuentra en el hall de entrada. Usar la silla para transportar al cadáver hasta el canal.

Volver al hotel, recibir instrucciones del jefe y dirigirse al otro hotel que nos indican.

La clave es conversar con las chicas de la noche, obtener unos dólares (hay una americana que puede facilitánolos) y acceder a la habitación 304.

Allí interrogar a la chica sobre la otra habitación en la cual trabaja y dirigirse a la misma (habitación 416). Allí mirar el espejo y luego

utilizando un cenicero que encontramos, romperlo y mirar el cuarto secreto donde hallaremos una foto. Conversar con el americano en el bar.

Volver al hotel y antes de dormir preparar el grabador para que esté activado por la voz y rebobinado en un lugar donde haya algo grabado.

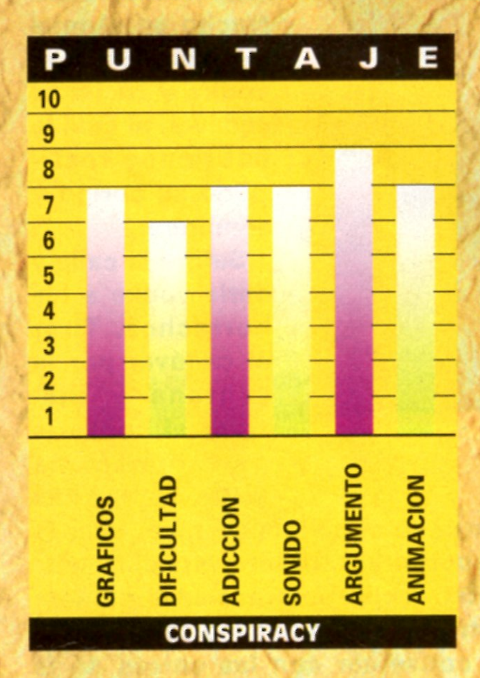
Cuando el asesino nos lleve al baño, al mencionar la palabra "hablar" saldrán voces del aparato y podremos atacarlo al distraerse con las mismas.

Utilizar la jeringa con suero en el hombre y obtener una confesión que luego relataremos a nuestro jefe en detalle.

Esconder el cadáver en el armario y salir al callejón. Cuando aparezca el mendigo pedirle el diario y a cambio darle la máquina Polaroid. Hablar con el Degollador y luego hablar con el americano en parque Ladoga.



Revisamos todo minuciosamente.



Mientras buscamos pistas somos sorprendidos por un marinero.

CAPITULO 5

En este caso seremos todavía más escuetos porque la mayoría de la trama consiste en jugar a las escondidas dentro de un buque.

En efecto, comenzamos la acción en un muelle, donde nos arrojamos al mar y abordamos el buque. Nos escondemos en las cajas de pesca del barco y bajamos por la escalerilla. En un camarote tomamos de un cajón todos los objetos que se encuentran, entre ellos una botella de vodka (parece que abundan en el juego) y un cinturón. Subimos y arrojamos la botella al mar para que la tome el mecánico del barco. Aprovechamos su ausencia para escondernos en la sala de máquinas. Cuando pasa el tiempo el hombre se duerme por su borrachera y salimos del escondite para reparar la correa del motor con el cinturón. De allí en adelante no hay muchos secre-

tos salvo esconderse en la cubierta una vez llegada la noche y esperar. Luego debemos escuchar las conversaciones para estar al tanto de las actividades y seguir jugando a las escondidas hasta la mañana donde podremos arrojarnos al mar cuando lleguemos al puerto y así culminar el capítulo.

ULTIMO NIVEL

En cuanto al último nivel nos dirigimos al Departamento 7, esperamos la salida del mayor, lo seguimos en un taxi y entramos en el edificio de la KGB. Decimos que trabajamos para el mayor y llegaremos hasta una habitación que comunica con una sala de interrogatorios donde seremos encerrados. Allí trataremos de sobrellevar el interrogatorio hasta que descubran que realmente somos un agente de la KGB y no un paranoico y podamos hablar con el profesor Chibulenko. Le decimos que no trabajamos con el mayor y cuando salga para denunciarnos cerramos la puerta con el botón.

Esperamos el tiempo necesario para que el hombre se "ablande" y confiese. Cuando muere vamos al laboratorio y entramos en el cuarto verde. Luego hablamos al hombre en la camilla y le decimos la palabra "saliva". De ahí vamos al hotel y un informante nos da una dirección. Vamos al museo, fingimos mirar los cuadros y cuando la directora vaya al fondo de la sala casi al cerrar nos escondemos en un armario. Luego apagamos las luces, tomamos un cortapapeles y lo utilizamos en la estatua del mártir una vez que tomamos la espada que tiene la misma.

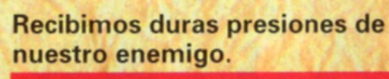
Luego ingresamos al cuarto secreto donde encontramos un émulo de Gorbachov.

Lo que sigue hasta el final es realmente sencillo y lo dejamos a cargo del jugador/lector. Esperamos que los "camaradas" lectores se diviertan.

Marcelo Damonte

E-mail (MP OnLine!): mdamonte

Nuestra oficina en el cuartel general de la KGB.


Recibimos duras presiones de nuestro enemigo.



Dentro del depósito encontramos a viejos camaradas.

SHADOWS OF DARKNESS (Quest for Glory IV)

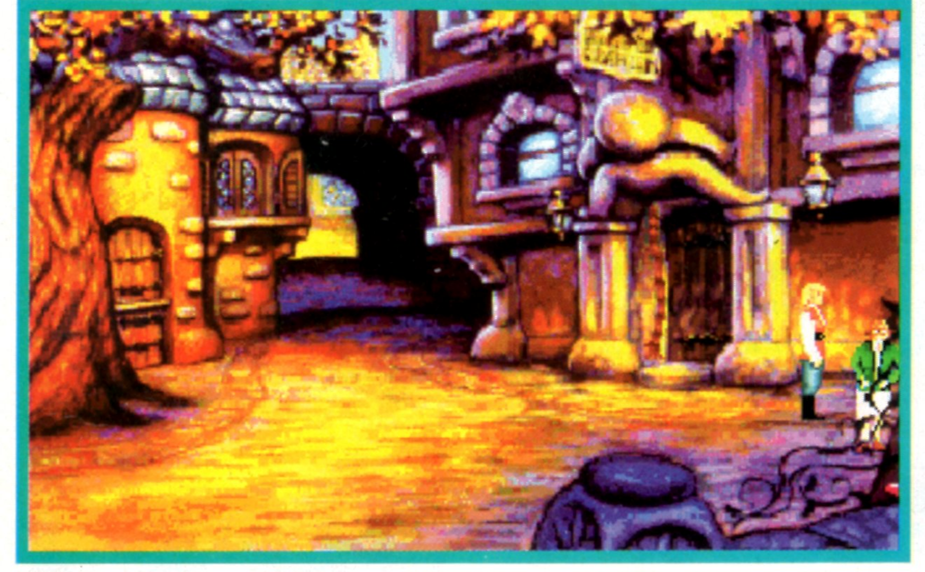
de Sierra On Line

Cuando hicimos el comentario de Larry VI dijimos que con ese juego Sierra estaba volviendo a sus orígenes. En este caso podemos decir algo semejante ya que nuestro héroe vuelve a deambular por los bosques y aparecen personajes del Quest for Glory I y II.

Si nunca han jugado algún producto de esta serie debemos advertirles que si bien son juegos de aventura interactivos, tienen características bastante particulares.



En efecto, aparte de tomar objetos, utilizarlos, resolver enigmas, etc., como en otros similares, debemos "entrenar" al personaje para que vaya incrementando sus dotes de guerrero, mago o ladrón (que son las tres opciones para caracterizar al personaje), como asimismo su fuerza, resistencia, capacidad de trepar y arrojar objetos, etc. El héroe debe dormir, descansar, comer y permanentemente tendremos monitoreada en pantalla su salud y energía. Ambas se reponen luego de un buen sueño nocturno (que puede realizar en determinados lugares), o bien ingiriendo ciertas pociones reconstituyentes.



Buscamos información entre los habitantes de la aldea.

Las diversas horas del día y la noche tienen importancia y el tiempo juega un papel realmente protagónico en el desarrollo.

La serie se inició con el Hero Quest I, con el sistema de ingresar órdenes por medio del teclado como los antiguos juegos de Sierra. Posteriormente apareció una versión para VGA y con íconos llamada Quest for Glory I.

El Quest for Glory II solamente tiene una versión con el sistema antiguo y ya en el III, y en el que nos ocupa, se utiliza plenamente el sistema de íconos utilizado en todos los nuevos productos de esta compañía.

Estos juegos tienen la particularidad de que una vez finalizados, se puede grabar un archivo con las características y puntaje del personaje, para ser utilizado en otro de la serie, con la ventaja de contar con "training" ya desde el comienzo.



La gran entrada luce aterradora.

El primero transcurría en una localidad llamada Spielburg entre ogros, monstruos y una bruja llamada Baba Yaga. El segundo en la localidad oriental de Shapeir entre alfombras mágicas, gatos persas y un mago llamado Ad Avis.

En el tercero nos internábamos en Africa para vencer a fuerzas malignas en las selvas vírgenes de Tarna.

En este caso entramos en el culto demoníaco y el vampirismo en una localidad llamada Mordavia con características de Europa Oriental.

La historia es realmente apasionante y nuestro héroe que comienza el juego en una tenebrosa y diabólica caverna, debe interactuar con fantasmas, vampiros y magos para destruir una fuerza maligna de tremendo poder que se abate sobre la comarca.

La historia es realmente atrapante y genera ansiedad en el jugador por visitar más y más lugares para ir entrando de a poco en la trama del juego.

Es altamente recomendable tener experiencia en juegos de aventuras y especialmente haber, al menos, jugado algunos de los productos de la serie para ser capaces de resolverlo.

Los jugadores inexpertos aun leyendo nuestras soluciones verán que se trata de un juego realmente complicado, pero no por ello menos entretenido.

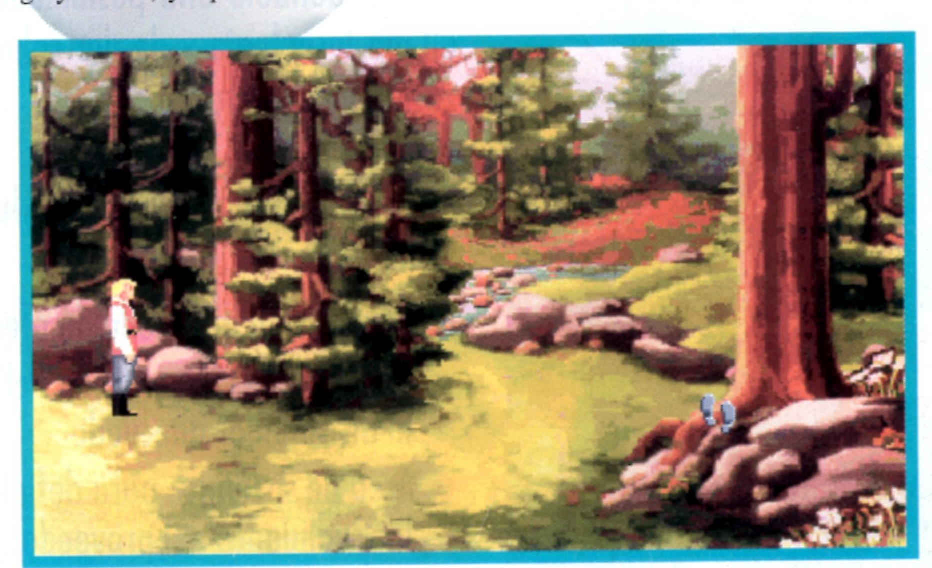
Las soluciones que acompañan esta nota están referidas al rol de guerrero que es el más aconsejable para toda la serie Quest for Glory. Sin embargo, si logran finalizarlo pueden intentar con los otros roles (mago y ladrón) ya que cambian muchas partes del juego y es como entretenerse por partida triple (les garantizamos que tienen para varios días).

Como todos los últimos productos de Sierra acepta casi todas las plaquetas de sonido, necesita VGA y disco rígido donde ocupa cerca de 15 MB y precisa un equipo 386 o superior.

En el menú instalador ofrece la posibilidad de crear un disco booteable para utilizar con el juego, lo cual es aconsejable en la mayoría de los casos.

SOLUCIONES

Siendo éste un juego de características bastante particulares podemos decir que existen muchos caminos para encontrar el final. Asimismo para llegar al mismo deberemos ir adquiriendo el correspondiente puntaje en diversos items del personaje, tales como su capacidad de trepar, de arrojar objetos, su fuerza, su capacidad de combate, etc. Este puntaje se va incrementando con la práctica constante y con el transcurrir de los días. Asimismo tendremos muchas partes de arcade en combates con monstruos de diversa naturaleza que aparecerán en forma aleatoria a lo largo del juego. Por ello es conveniente elegir la forma de estrategia en el menú de control del juego, mediante la cual lo único que deberemos hacer en los combates es regular el ataque y la defensa de nuestro personaje. Si elegimos la opción de gra-



El pequeño arroyo cruza el bosque.

Rubros Exhibidos

Hardware
Software
Comunicaciones
Periféricos
Accesorios
Insumos
Multimedia
Servicios

Seran Expositores

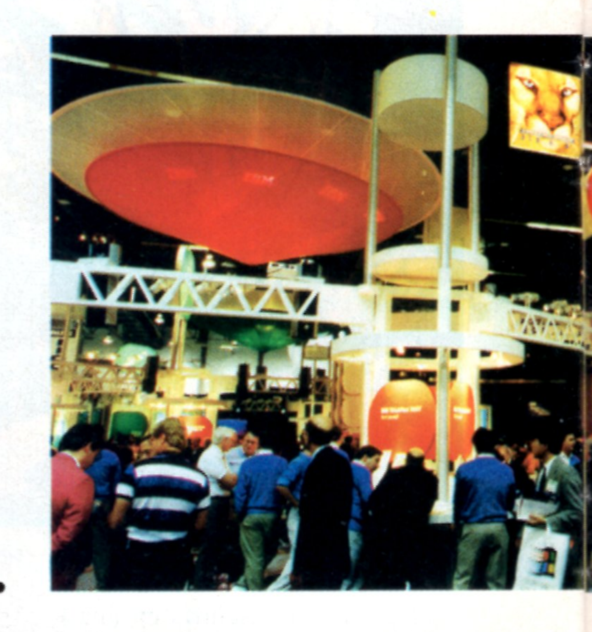
Importadores
Representantes
Distribuidores
Revendedores
Comercios

Grandes Ofertas

Lea el informe especial sobre COMPUTACION´94 en la Edición Extra Nº 2 de la revista COMPUMAGAZINE, a publicarse el 14 de julio próximo, en ella encontrará todas las ofertas a exhibirse y así podrá planear con tiempo sus compras.

¡EL SHOW DE SE VIENE

COMPUTACION´94 será, sin duda, el evento tecnológico más completo del año y un centro de generación de negocios único en su tipo en Argentina.



Durante la feria encontrará las mejores ofertas en Hardware, Software, Comunicaciones, Servicios, Insumos, Accesorios. Más de 190 expositores le mostrarán miles de productos de última generación, dándole una posibilidad incomparable de aprovechar la última tecnología y de dar soluciones a problemas de comercialización y distribución.

Con toda la oferta en un solo lugar y al mismo tiempo. Situación ideal para:

- Usuarios en búsqueda de ofertas.
- Negocios de computación del interior, para encontrar el distribuidor adecuado.
- Area de sistemas, para definir la estrategia verificando las cualidades del proveedor.

COMPUT

1ra. Feria de Productos

LAS OFERTAS CON TODO!



COMPUTACION'94 será la plataforma de lanzamiento de los negocios del '95 y usted no puede faltar.

FICHA TECNICA

LUGAR:
Centro Municipal de Exposiciones (F. Alcorta y Pueyrredón).

FECHA:
12 al 21 de agosto de 1994

HORARIO:
Viernes 12 de 18 a 23 hs.
Vie. a Dom. de 13 a 23 hs.
Lun. a Jue. de 14 a 22 hs.

ENTRADA:
$3.-

EXPOSITORES ESTIMADOS:
190.

ASISTENCIA ESTIMADA:
200.000 personas.

Todas las marcas y distribuidores se darán cita para que usted tome contacto con la realidad informática del país

COMPUTACION'94, la muestra de computación más grande del país.

- Encuentre lo último en soluciones comerciales y aumente la productividad y tamaño de su negocio.
- Tome contacto con 190 empresas en un sólo lugar y al mismo tiempo.
- Conozca las posibilidades de miles de nuevos productos y ponga a trabajar hoy la tecnología del mañana.
- Aproveche las ofertas que especialmente generen los expositores para este evento.
- Diagrame la estrategia adecuada elijiendo las mejores herramientas comerciales.
- Incremente su capacidad de distribución contactándose con los proveedores más sólidos.
- Sepa como integrar la nuevas aplicaciones con los mejores sistemas y convierta los avances tecnológicos en soluciones reales para su empresa.

DIRECCION TECNICA



Inforexco S.A., Hipólito Yrigoyen 1427, 9no. piso, 1089 Buenos Aires, tel. 383-5399, fax 814-4701

PROYECTO, REALIZACION, PROMOCION Y COMERCIALIZACION



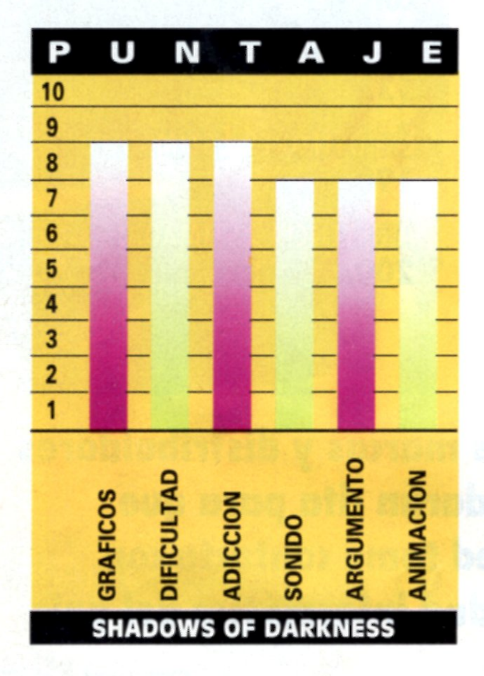
MP Ediciones S.A., Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, tel. 954-1884, fax 954-1791



y Servicios Informáticos

bado automático el mismo programa nos grabará el juego

Otro punto importante para señalar es el de los diálogos. Debemos hacer todas las preguntas que aparecen como opcionales y en la mayoría de los casos deberemos hablar con las mismas personas en diferentes días ya que obtendremos nuevas e importantes respuestas.



Este no es un juego como otros de Sierra (por ejemplo los Larry o King Quest) donde podemos describir una secuencia de acciones para llegar al final. Aquí todo se complica y todo cambia el desarrollo del juego según dónde se duerma, los lugares que recorramos o los diálogos que sostenemos.

Pero hay una serie de hechos concretos que deben realizarse para llegar al final que trataremos de describir como ayuda para que puedan desenvolverse en esta aventura.

Comenzaremos el juego en una oscura caverna junto a una pila de huesos.

Mirando los alrededores descubriremos en un esqueleto una daga y unas monedas, y también encontraremos un pedernal. Utilizando ambos elementos podemos hacer una chispa para prender una antorcha que encontraremos en un altar.

A partir de ese momento tendremos luz y avanzaremos hacia la única salida posible de la caverna que descubriremos con nuestra precaria iluminación.

En la cueva contigua hallaremos un escudo y una espada que tomaremos. Saldremos a otro lugar donde cruzaremos por una soga que oficia de puente en un precipicio y de allí podremos salir al exterior.

Cuando salgamos, la caverna se cerrará como una boca gigantesca y nunca más se abrirá hasta el fin del juego.

Veamos ahora cuál es el sentido de todo lo que vamos a hacer.

Cuando finalicemos el juego deberemos volver al lugar donde comenzamos, conocido como Dark Cave para invocar una fuerza maligna. Para ello deberemos conseguir cinco rituales mágicos capaces de hacerlo.

Decirlo es fácil, pero para conseguirlos pasaremos unos cuantos días frente a nuestra PC y otros tantos días en noches en Mordavia (tal es el nombre de la localidad del juego).



Nos internamos en la extraña caverna.

Cuando salimos de la gruta maldita, y luego de mantener un diálogo con una misteriosa mujer llamada Katrina, tomamos un signo que se encuentra en una especie de arcada. A partir de ese momento comienza nuestro peregrinaje por los bosques y la ciudad de Mordavia. Para llegar a esta última caminamos hacia la izquierda de la pantalla donde aparece el obelisco y luego hacia el Norte.

Si hiciésemos un relato pormenorizado de todo lo que debe acontecer y todas las acciones que debemos realizar no alcanzaría una PC JUEGOS completa.

Por lo tanto tratemos de esquematizar la ayuda en la medida de lo posible.

En la ciudad se encuentran los siguientes lugares: oficina del burgomaestre, almacén, posada, monasterio, casa de aventureros, casa del Dr. Cranius, y casa deshabitada.

En el almacén compramos todos los objetos que nos ofrecen: ajo, caramelos, sandwiches, cepillo, molde para budín. El monasterio es un lugar clave del juego. Podemos entrar utilizando el signo que hallamos a la salida de la caverna en la puerta. Para acceder a la puerta secreta podemos entretener al hexápodo que la vigila dándole ajo para comer. Si movemos la palanca de la derecha se abrirá la entrada e ingresamos en una habitación donde gotea licor de un tonel. Si lo probamos tendremos una pesadilla y obtendremos el primero de los rituales.

Cuando tengamos suficiente fuerza o habilidad podemos abrir el mueble de la parte izquierda donde tendremos una descripción del lugar donde se hallan los rituales:

uno se halla en el monasterio (es el que obtenemos cuando tomamos el licor); otro se halla en la tumba del monje loco (pantano); otro en el obelisco, otro en el árbol del ahorcado; otro lo tiene un monje llamado Gregor; y otro en la arcada.

En la casa también hay libros y otros objetos que dejamos al jugador para descubrir ya que no son imprescindibles.

En cuanto al Dr. Cranius entramos en su casa tocando las campanas en el mismo orden que lo hacen solas.



Un encuentro sorpresivo en un fantástico lugar.

En cuanto al del monje llamado Gregor en alguna de las noches en que salgamos a recorrer el bosque (tratar de tener bastantes puntos antes de hacerlo), hallaremos lugares donde aparece un montículo de piedra y un espíritu que emerge del mismo. Si vencemos al espíritu y tocamos el montículo tomaremos el tesoro que custodiaba. En uno de los montículos del bosque nocturno encontraremos el ritual.

Los otros rituales los dejamos para más adelante. En cuanto a la casa de los aventureros, debemos pedirle la llave a Dimitri, el comisario. En la misma encontraremos una soga con gancho como las que usan los escaladores.

Si la arrojamos a la argolla del techo podemos practicar para trepar con éxito (hacerlo muchas veces hasta lograr llegar al techo).

También hay una máquina para fortalecer las piernas, a la cual se le debe agregar cada día una de las pesas que están en el piso.

El entrenamiento completo dura varios días y recién al finalizarlo estaremos en condiciones de ir a la zona del pantano.

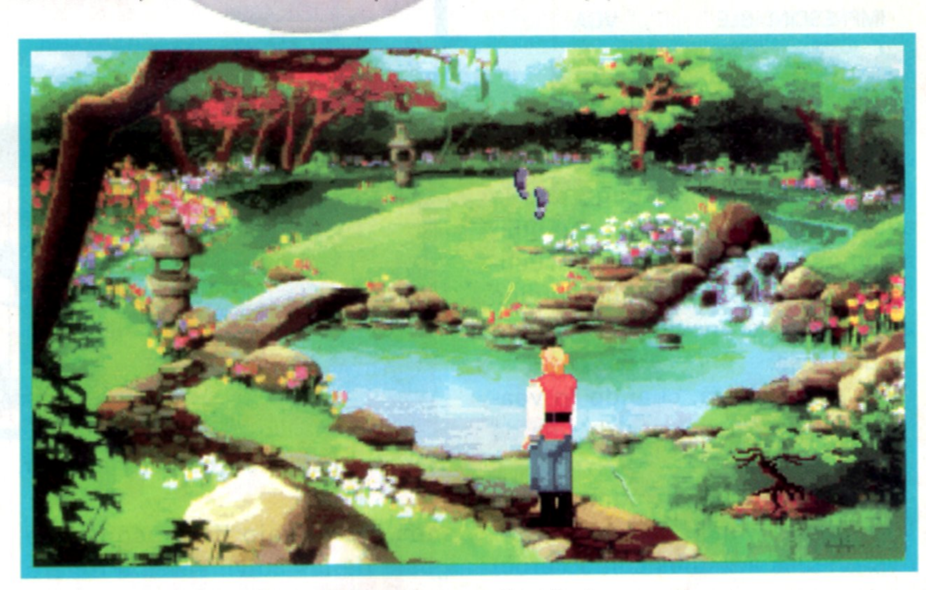
Luego al entrar abrimos la puerta de la derecha y aparecen unos animalitos muy raros (antwerps). Utilizamos la máquina del centro y respondemos las preguntas hasta lograr que individualice al animal que buscamos, es decir al antwerp. Ponemos como carnada un sandwich de los que vende la almacenera y una vez cazado el animalito abrimos la puerta de la izquierda.

Allí, luego de un jueguito de ingenio, obtenemos una llave. Con la misma abrimos el laboratorio, luego de armar un rompecabezas muy sencillo.

El Dr. Cranius nos servirá para los siguientes fines: nos dará pociones de salud antivenenosas, y también luego de algunas visitas un líquido rehidratante.

Debemos pedirle frascos vacíos, él nos pedirá a cambio de las pociones (aparte de las claves del juego) un líquido verde que prolifera en la zona donde encontramos el signo maldito. Para llegar a esa zona nuevamente debemos tener la fuerza suficiente para voltear el obelisco y trepar por el mismo.

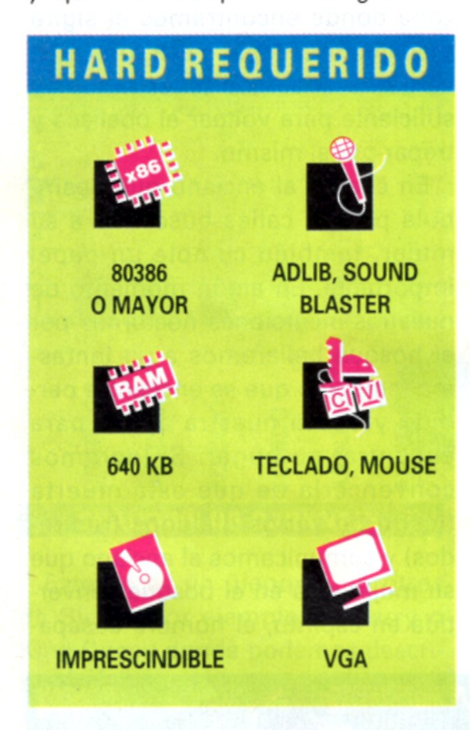
En cuanto al anciano que deambula por las calles buscando a su mujer, también cumple un papel importante. En algún momento de nuestras incursiones nocturnas por el bosque hallaremos a un fantasma femenino que se encuentra perdido y busca nuestra ayuda para encontrar su hogar. Si logramos convencerla de que está muerta (luego de varios diálogos frustrados) y comunicamos al anciano que su mujer está en el bosque convertida en espíritu, el hombre desaparecerá e irá a reunirse como fantasma con su esposa. Al encontrarlos en el mismo lugar del bosque (de noche, por supuesto) nos dará su sombrero que nos será muy útil.



El puente nos ayuda a cruzar el pequeño riacho.

Asimismo la casa deshabitada es justamente la de este anciano y podremos visitarla una vez cumplidos los pasos anteriores, trepando por la ventana. Allí hallaremos objetos útiles y pistas muy importantes para el juego.

Otro de los personajes del pueblo es Igor, el sepulturero. En algún momento, pasados algunos días del juego, el pueblo estará convulsionado por su desaparición y querrán culpar a un gitano.



Cuando esto ocurra nos iremos al cementerio y treparemos por el árbol de la izquierda. Luego con la ayuda de la soga y el gancho utilizaremos una polea que se encuentra sobre el árbol y así liberaremos a Igor que se encuentra atrapado en una fosa.

De esa manera, cuando lo veamos nos dará las llaves de una de las bóvedas.

Asimismo una vez cumplida la parte del salvataje de Igor (la primera de las acciones como héroe) podremos visitar el campamento de los gitanos.

El mismo se encuentra al noroeste del pueblo y allí aparte de darnos un amuleto nos darán muchas pistas y consejos. Es muy importante visitar periódicamente a los gitanos ya que en la medida que avance el juego nos darán pistas sin las cuales no podremos avanzar.

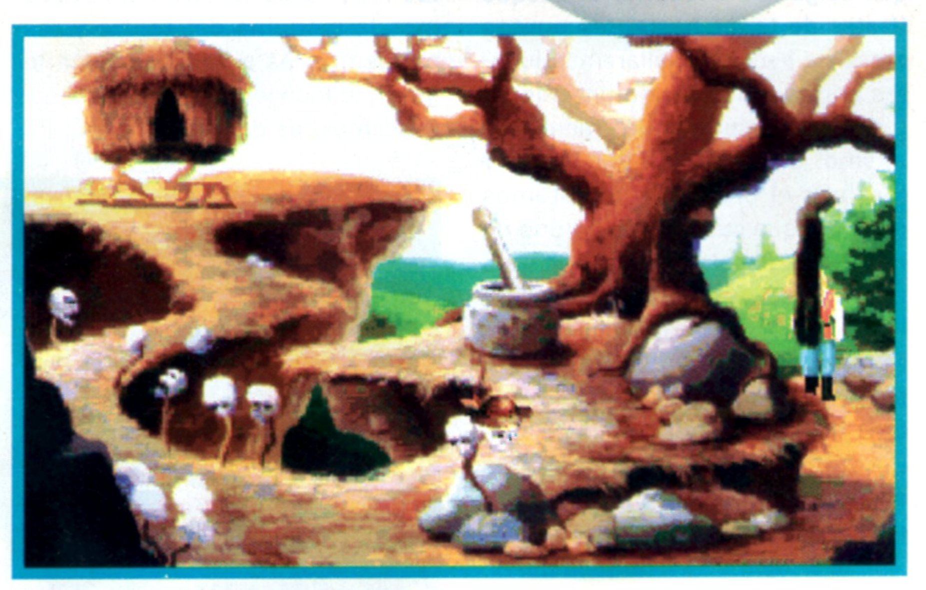
En cuanto a la posada podremos dormir y comer en ella. En la misma se alojará en determinado momento un enano bufón a quien deberemos ayudar.

Al conversar con el enano en su habitación tomaremos una gallina de goma que tiene sobre la cama.

La utilidad de la misma es la siguiente: en una parte del bosque (al sudoeste) veremos un arbusto con frutos rojos y patas que nos ataca si nos acercamos. Si le arrojamos la gallina irá hacia la misma y podremos lanzarle piedras desde atrás hasta lograr obtener sus frutos venenosos.

Para ayudar al enano habrá que ir hasta la choza de Baba Yaga. Esto podrán lograrlo en algunos días realizando las siguientes tareas. Cerca del cementerio hay una serie de arbustos extraños, uno de los cuales se agita. En él encontraremos a un genio del bosque que gusta de las adivinanzas. Primero nos pedirá que le digamos su nombre que es Leshy, luego nos encargará que salvemos una planta del bosque. Para ello, luego de una cierta experiencia en trepar y arrojar iremos hasta la zona donde se encuentra el obelisco. Allí con la ayuda del gancho y la soga arrancaremos las piedras que obstruyen al bonsai y luego trepando con nuestro equipo lograremos sacarlo. Este arbolito deberá ser llevado y plantado en el jardín de Erana que se encuentra aproximadamente en el centro del bosque, al sur del cementerio. Una vez cumplida esa tarea, Leshy nos hará otra adivinanza cuya solución es Rusalka (un fantasma atractivo que vive en un lago al sudoeste del bosque, y al cual entregaremos flores antes de conversar). Luego Leshy nos dirá las palabras mágicas para entrar en la zona de Baba Yaga. En efecto, al sudeste del bosque hallaremos un arbusto que impide el paso y al cual le diremos las palabras aprendidas. De esa manera podremos ir hasta el árbol del ahorcado donde habrá una calavera de guardia. Cuando nos pida algo para taparse del sol le damos el sombrero del anciano.

Luego veremos un mortero en el cual molemos huesos (estos se obtienen de los esqueletos del pantano o de alguna incursión nocturna en el bosque).



Habrá muchos ogros para liquidar.

Para calmar a la choza con patas de gallina le daremos maíz que obtenemos a la entrada del pueblo junto a las calabazas. Conversamos con Baba Yaga quien nos encarga algo para comer. Le haremos un

pastel juntando las frutas venenosas del arbusto, el molde para pastel que compramos, líquido verde de la zona de la cueva (el mismo que le dimos a Cranius) y polvo de huesos.

Para cocinarlo usaremos el sistema "láser" de las calaveras guardianas de la choza. Cuando le demos el pastel a la bruja le pedimos algo para devolverle el humor al enano. Cuando se lo entreguemos, a cambio nos dará un chiste mágico que hace reír sin parar.

Si volvemos a lo de Baba Yaga y le damos algo para comer (ajo por ejemplo), podremos obtener otro de los rituales.

En cuanto al ritual que se encuentra en el obelisco, deberemos ir a la zona del pantano donde aparecen lucecitas y ponerles caramelos en la orilla.

Allí tomamos las luces con un frasco (todo debe ser hecho de noche). Con esas luces iluminamos el obelisco y con el signo formamos la palabra "AVOOZL" que es el nombre del demonio.

Otro de los lugares a los que deberemos ir es el castillo. Para entrar en el mismo nos dirigimos al cementerio y usando la llave de Igor abrimos la bóveda. En la cripta veremos unos vidrios en el piso con diversos colores.

Debemos oprimirlos teniendo en cuenta la palabra "BORGOV" y el nombre de los colores en inglés (blue, orange, red, green, orange, violet).

Allí obtenemos una llave con la cual abrimos un pasaje secreto de una de las estatuas.

Si recorremos el castillo encontraremos una serie de tesoros y podremos hablar con una niña vampiro que vive en una de las habitaciones con un monstruo. Esta niña resultará ser la hija del hotelero desaparecida hace dos años. Para liberarla habrá que realizar varias tareas que incluyen dormir algunas noches en la plaza central del pueblo donde está la varita de Erana, y consultar varias veces con

los gitanos hasta oír hablar del "Destiny Spell".

También deberemos salvar al genio que se encuentra en el monasterio con la solución rehidratante de Cranius. Luego de varias noches en la posada si salimos de nuestra habitación luego de medianoche podremos ver a otro genio llamado Domovoi arriba de la chimenea. Este nos dará ayuda imprescindible y nos permitirá abrir un mueble de la posada donde hallaremos una muñeca (todos estos trámites llevarán varios "días" y muchas preguntas).

Una vez obtenida la muñeca se la daremos a la niña vampiro (de noche por supuesto) y si ya tenemos la información sobre el "Destiny Spell" se la mencionaremos y de esta manera irá con el monstruo hasta la plaza del pueblo.

Allí se consumará un sacrificio y la niña volverá a su normalidad. Esto nos permitirá poseer la varita de Erana (imprescindible).

En cuanto al ritual que resta, en el pantano se halla una tumba en forma de monolito a la cual accederemos luego de matar a dos custodios; por lo que podremos hacerlo luego de varios días de entrenamiento.

Todas las acciones mencionadas deberán ser hechas sí o sí independientemente del momento en que ocurran y el orden. Para esto habremos dormido varios días en los lugares "habilitados" que son la posada, el jardín de Erana en el bosque y la plaza del pueblo donde está la varita. En el ínterin habrán ocurrido diálogos, tendremos algunas citas con la mujer misteriosa en la puerta del castillo y por fin en algún momento recibiremos la última cita de Katrina.



Nos enfrentamos a la vieja bruja.

Cuando vayamos nos encontraremos con el brujo Ad Avis quien nos encerrará en una celda del castillo.

Para escapar tomamos el martillo y la estaca y entramos en la estatua que se encuentra en el calabozo. Cuando veamos el ataúd lo abrimos y despertamos a Katrina (no se les ocurra clavarle la estaca). Cuando Katrina nos tenga prisioneros hablaremos hasta conseguir que nos pida los cinco rituales.

Si ya los tenemos simplemente regresamos al castillo y apareceremos en la cueva maldita nuevamente. Allí habrá que entrar en cada compartimiento cerrado por una especie de diafragma y recitar cada uno de los rituales en el siguiente orden: huesos, sangre, aliento, sentidos, corazón y esencia.

Este último ritual lo obtenemos al lado de un monstruo que encontraremos en la caverna.

Cuando recitamos el ritual de esencia entramos en el altar y allí Ad Avis matará a Katrina. Lo que debemos hacer entonces es decirle al brujo el chiste mágico que nos contara el enano y mientras ríe utilizar la varita mágica de Erana como arma para matarlo. Luego introducimos la varita en la caverna de cristal y... fin.

Reiteramos nuevamente que las acciones mencionadas son las imprescindibles y las que constituyen la parte central del juego. Restan para el jugador todos los combates, diálogos y entrenamientos y elegir la secuencia o las acciones a desarrollar en cada día.



En la búsqueda de una salida.

Podemos garantizar que a pesar de que utilicen nuestras soluciones o guía pasarán muchas horas de entretenimiento junto a la PC.

Marcelo Damonte
E-mail (MP OnLine!): mdamonte



TODO PARA PC

SAM & MAX HIT THE ROAD
DRAGON`S LAIR
JOURNEYMAN PROJECT
RETURN TO ZORK
HELL CAB
CRITICAL PATH
MYST
THE LAWNMOVER MAN
WRATH OF THE GODS (ESPECTACULAR)

SERVICIO TECNICO

INSTALACION DE EQUIPOS MULTIMEDIA

GRABACION DE CD`S DE 540 / 650 MEGAS

CDROM SONY DOBLE SPEED $274

552-0060 **ENVIOS AL INTERIOR**



LO MAS SERIO EN JUEGOS

PC Games:
- CANNON FODDER Completo
- DUNGEON MASTER II
- GOBLIIINS III Castellano
- GOOD TO FIRM
- IGOR Castellano
- REUNION
- ROBINSON'S REQUIEM

Shareware:

Nuevos Episodios de:
- DOOM
- SPEAR OF DESTINY
- WOLFENSTEIN 3D

Insumos:
- BANNER ROL
- FILTROS

Av. Santa Fe 1556
Montevideo 1079
Galería Armenia Sub. L. 10



TODO EN PC

Asesoramiento Personal
Exclusivo y Profesional
AT 386/486/MONITORES
DISCOS RIGIDOS-CD-ROM
CAMBIO DE MOTHERBOARDS EN EL ACTO

J.A.CABRERA 3505
CAPITAL 963-0511

y

MICROMANIA
URUGUAY



HARDWARE & SOFTWARE
INSUMOS TODO TIPO
TARJETAS DE SONIDO
NOVEDADES SEMANALES
ENVIOS AL INTERIOR
GRABACION DE CD'S
SERVICIO TECNICO

MULTIMEDIA

EL MEJOR SERVICIO
PRE-POST VENTA
J.A.CABRERA 3505 CAP.
963-0511
EN URUGUAY: 18 de Julio 966
Loc.52 Montevideo R.O.U
AHORA TENEMOS BBS: 24HS. THUNDER BBS 523-0349

PLAY BAT

JUEGOS Y PROGRAMAS

VENTA SOLAMENTE A NEGOCIOS Y REVENDEDORES

ENTREGAS A DOMICILIO
CATALOGO SIN CARGO
¡¡ EL MEJOR PRECIO !!
GARANTIA DE CARGA

ENVIOS AL INTERIOR

TEL/FAX: 943-6052
FAX: 372-8740
LUN. A VIER. 9 A 14 HS

AHORA EN ITUZAINGO

la clave para conseguir todos los juegos de PC es....

PASSWORD System's

Y estamos para brindarte:

-Mas de 2000 títulos
-Garantía de carga
-100% virus free
-El mejor precio
-La mejor atención
-Novedades semanales
-Envios al interior

Cursos de Computación y Servicio Tecnico

Encontranos en Bacacay 567 o
Comunicate con nosotros
al 661-8864/8081/7656 TEL FAX:661-7656

SHARE WARE

JETPACK

de Software Creations

El jetpack modelo L1069-E es una verdadera maravilla de la tecnología que le permite al hombre volar, pero lamentablemente consume mucho combustible. Por esa razón es necesario cuidarlo, sobre todo cuando comienza un nuevo nivel; en ese momento debemos tomar los tanques y empezar a volar.

El juego viene provisto de un editor de pantalla, donde con un poco de paciencia se pueden ir generando las pantallas que queremos o bien modificarlas a nuestro gusto.

Las teclas del juego son:

J- Para ajustar el joystick.
Pause- Para detener el juego.
S- Para comenzar a jugar.
E- Para ingresar al editor de pantallas.
Q- Para salir al DOS.
I- Información gráfica en el juego.
D- Activa la demo del juego.
H- Nos muestra la lista de los mejores puntajes.
B- Nos informa la companía que lo realizó.
R- Para registrarse y obtener el juego completo.
F1- Información de las teclas que se usan.
F2- Números de jugadores de 1 a 8.
F3- Elige al azar un nivel o cambia el que está en ese momento.
F4- Selección del nivel de juego.
F5- Activa o desactiva el joystick.
Con las teclas + y – incrementa o disminuye la velocidad del juego.
F10- Detiene el juego.
ESC- Perdemos una vida.

Para mover a nuestro personaje se utilizan las teclas con las flechas.

Para el Jetpack usamos ALT, el cero del Keypad o INSERT.

Y para utilizar el editor, las teclas son las siguientes:

– Para mover el cursor con las flechas.
– Para dibujar con ALT/ESPACIO
– Para seleccionar un objeto CTRL/ENTER

El editor de niveles es una de las características más interesantes de este juego, donde le permite a cada usuario crear sus propios niveles y poder compartir con otros esas pantallas.

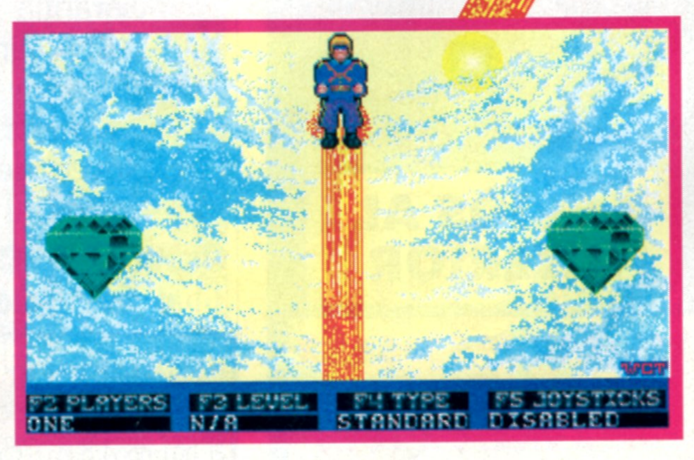
Por esta razón invitamos a todos los que armen nuevos niveles a que los hagan llegar a MP OnLine!, tel. 952-8030, las 24 hs. en el foro PC Juegos.

Si tenés algún tipo de dificultad para realizar un nuevo nivel podés pulsar la tecla R y automáticamente generar un fondo al azar y desde allí podrás continuarlo hasta lograr que el mismo esté terminado y listo para jugar.

En esta versión shareware solamente se puede grabar un nivel.

Distribuye: Software Creations 26 Harris St. Clinton, Ma 01510, USA.





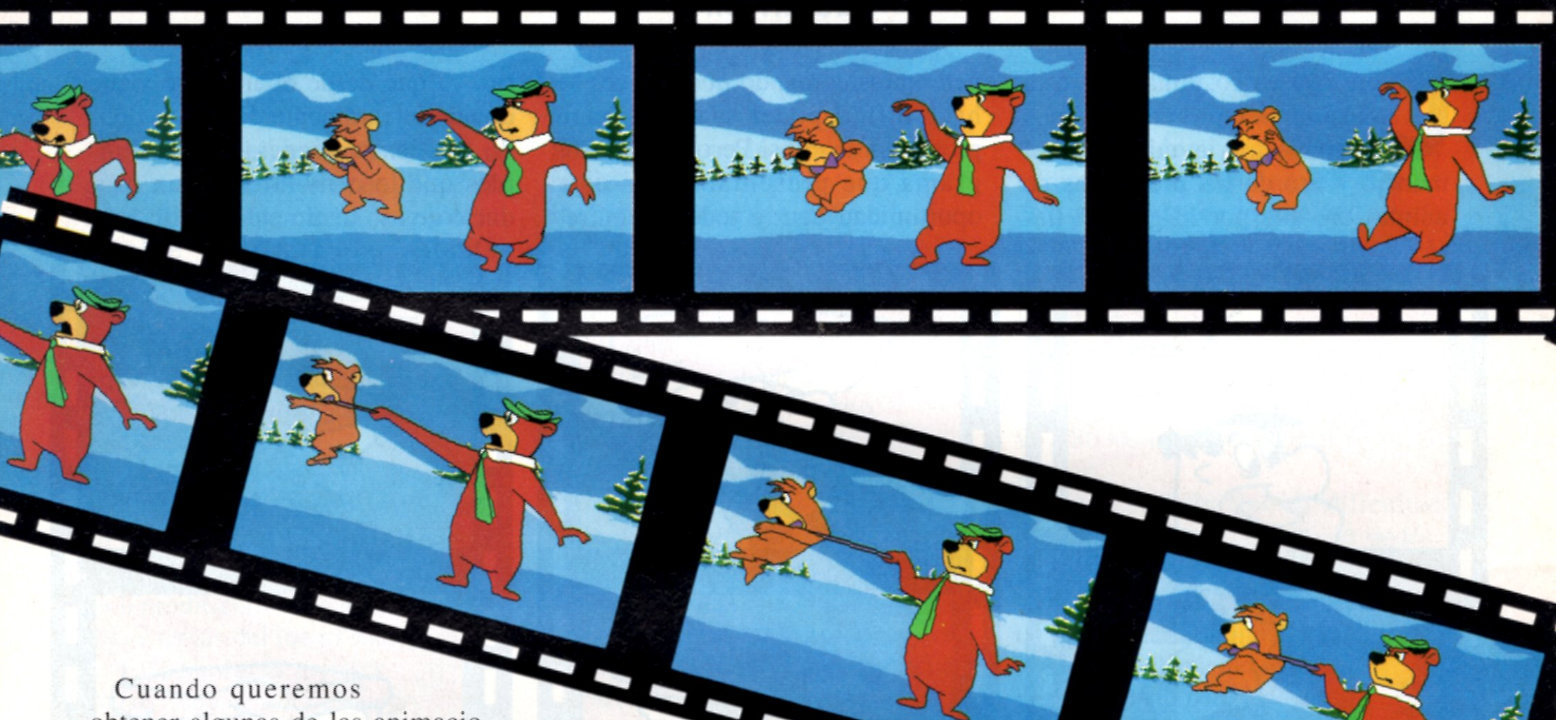


THE HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP

de Empire

Como ya es costumbre en esta sección siempre comentamos y damos una ayuda sobre el manejo y uso de los programas de animación, que por lo general tienen tantos comando que a veces se hace difícil poder sacar un buen provecho de ellos. Pero con el programa que presentamos en esta oportunidad ocurre todo lo contrario, ya que desde el arranque viene dotado íntegramente de íconos donde las instrucciones son tan simples que lo convierten en un producto de uso totalmente intuitivo.





Cuando queremos obtener algunas de las animaciones que vienen como ejemplo o bien recuperar alguna hecha por nosotros, solamente debemos pulsar el ícono que tiene el dibujo de un archivo con el cajón abierto. Como podrán ver es muy simple, allí aparecerán el nombre de todas las animaciones que se encuentran en ese subdirectorio y así elegimos alguna de ellas y la utilizamos.

Luego aparece una flecha que nos permite tomarlo desde el disco rígido o bien guardarlo en él.

Una vez cargada la animación dentro de los controles que tenemos, podemos observar el de una flecha en círculo, eso significa que si la accionamos podemos ver la animación seguida tantas veces como deseamos y hasta que la detengamos. También puede variarse la velocidad; para ello se utiliza el botón con el dibujo de una liebre y una tortuga (lógicamente, esta última es la que disminuye la velocidad).

En varias partes, el programa pedirá que confirmen lo que se desea hacer, para evitar que se cometan errores. Para tal fin se utiliza un signo de pregunta y debajo de él dos cuadrados, uno con un tilde y el otro con una equis, este último significa que nos arrepentimos de la operación; el anterior es para confirmarla.

Cada animación puede observarse cuadro por cuadro y en ambas direcciones, es decir hacia el primer frame o dibujo y hacia el último.

Cuando se tienen que eliminar animaciones enteras puede utilizarse el ícono que tiene el dibujo de un cesto de basura y luego confirmarlo.

Una vez realizado el dibujo podemos darle color con el botón que tiene el dibujo de un pincel.

También podemos montar nuestros dibujos sobre un fondo realizado con anterioridad donde solamente se animarán los que están adelante de la imagen, permaneciendo el fondo totalmente quieto.

El botón que contiene una tijera sirve para cortar una imagen y así poder reproducirla en el cuadro si-


1
001
8
008
14
014
2
002
9
009
3
003
6
006
13
013
17
017



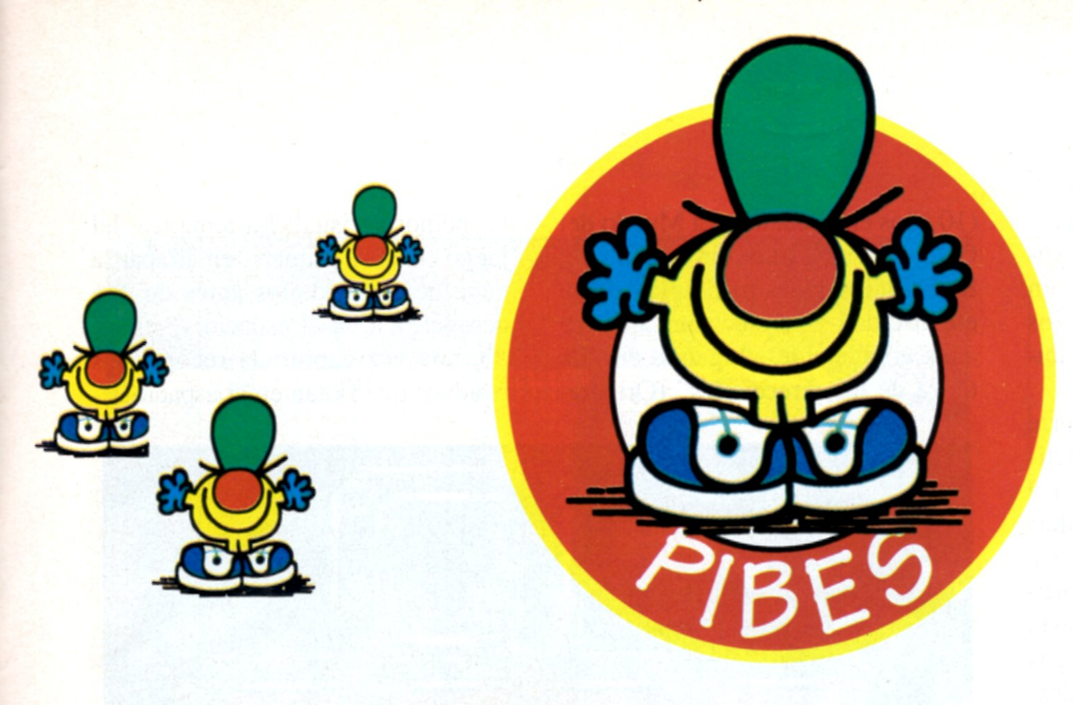
guiente. Cuando comenzamos a dibujar, podemos elegir entre cuatro grosores del "lápiz" que utilizamos, también puede observarse el dibujo anterior para realizar las modificaciones y de esta manera realizar la animación; esto viene a suplantar los celuloides que se utilizaban para hacer las películas de dibujos animados.

El programa viene preparado para utilizarlo con plaquetas de video digitalizadoras como la ROMBO, y de esta manera emplear las imágenes provenientes de videocaseteras o de las cámaras de video.

El hardware requerido para este muy buen programa de animación es muy simple, corre en XT o mayor, 1 mega de memoria RAM, DOS 3.0, VGA y mouse. Puede usar memoria EMS, la que cuanto mayor sea más grande será la animación.

La facilidad de su uso y las grandes posibilidades que brinda lo hace apto tantopara niños pequeños como para mayores.

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!):
hfernández







JUEGOS DE MEMORIA

de Swissoft

La compañía Swissoft ha creado esta nueva gama de juegos educativos a la que ha denominado Super Bat. Estos programas son productos de gran sofistificación creados para el desarrollo de las habilidades mentales de los niños, ya que están destinados exclusivamente a ellos. Como decíamos anteriormente apunta al desarrollo del aprendizaje. Estos programas son intuitivos, entretenidos y ambientados en un diálogo amistoso, sustituyendo el aburrido proceso de aprendizaje por uno sumamente di-







vertido. Como todo programa de este tipo, ha sido realizado con la ayuda y dirección de especialistas en educación para alcanzar todos los objetivos deseados en cuanto a habilidad de aprendizaje.

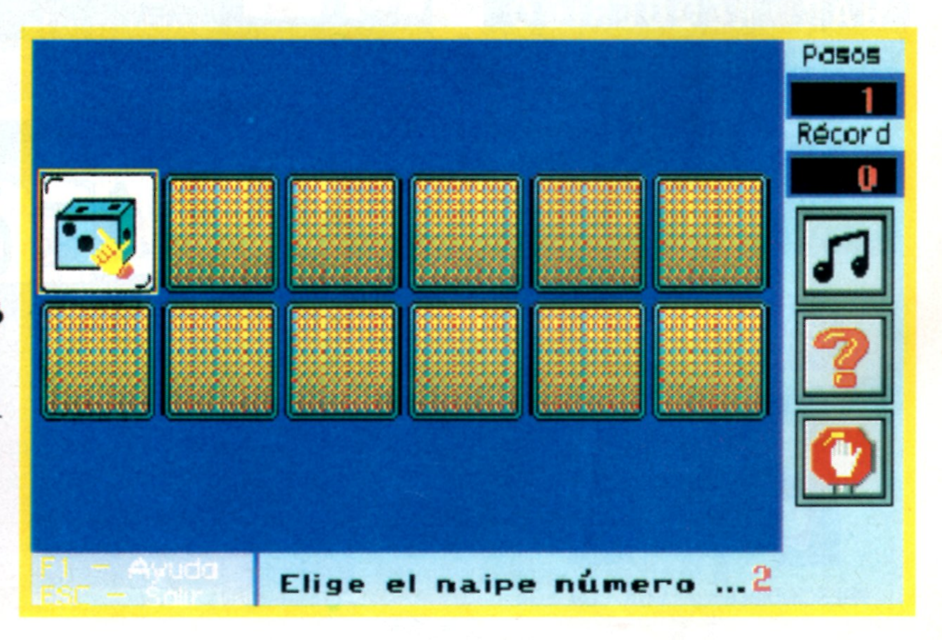
Juegos de memoria es una serie de actividades y de juegos divertidos, ideado para niños de 4 a 9 años, quienes necesitan desarrollar las habilidades del razonamiento y la memoria. La serie de estos programas educativos está compuesta por una amplia cantidad de juegos que se complementan entre sí y destinados a todas las edades, según sea la necesidad de utilización de los mismos. Algunos de estos títulos completan la obra: Misterios en el parque (Geometría de planos - 8 a 12 años), Juegos hechos para pensar (Para desarrollar las habilidades del pensar - 3 a 7 años), Aventura en el Castillo (sumas y restas para las edades de 6 a 8 años), Batalla en el espacio (Multiplicaciones y divisiones - 7 a 10 años), Viaje a través del Universo (Astronomía - 7 años en adelante), Carrera de Obstáculos (Cálculos de fracciones - 9 a 12 años), Home and Family (Principios de la lengua inglesa para niños que comienzan el estudio del inglés), Desafíos (Desarrollo de la capacidad psicométrica de 9 a 15 años), Los Principios de la Programación (10 años en adelante), El Mundo del Ordenador (7 años en adelante), Electrónica (Los principios de la electricidad y la electrónica de 10 años en adelante), Jugando en "La tierra de las direcciones" (Orientación especial - 3 a 5 años), El Cuerpo Humano (Para conocer la más maravillosa máquina jamás creada para niños y adolescentes) y por último La Isla de los Números (Aprender a contar - 3 a 6 años).

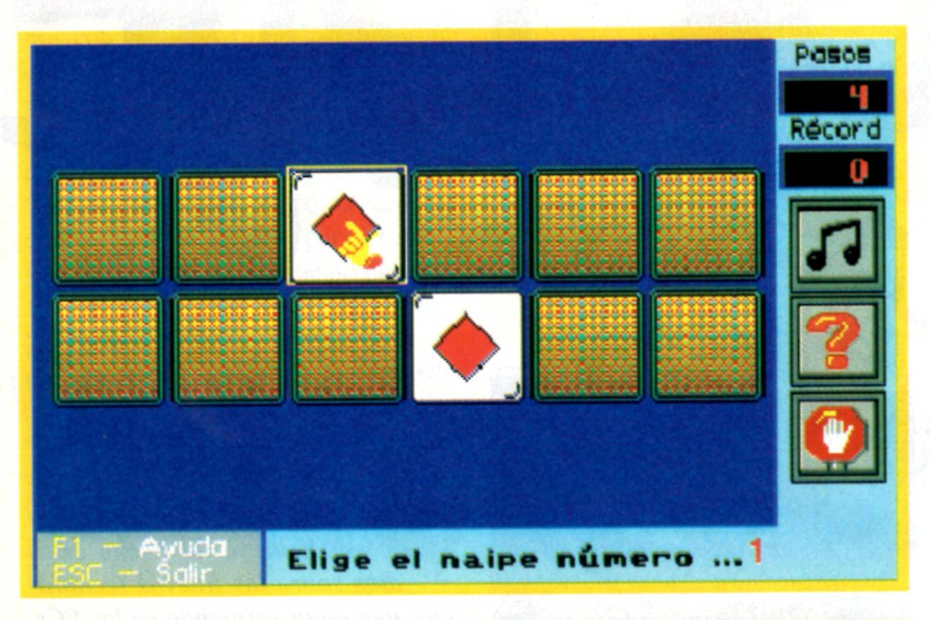


Juegos de memoria consta de tres partes; la primera es La Nave Espacial de la Memoria, un juego destinado a perfeccionar la percepción y la memoria visual. La temática del juego consiste primero, en atrapar la nave de desperdicios antes de que desaparezca en el espacio y segundo, una vez capturada recoger los residuos que flotan en el espacio según las formas y las órdenes recibidas al comenzar el viaje. La segunda parte se llama La Máquina de la Memoria. Consiste en manejar una máquina que lo desafiará a identificar visualmente en base a la perfección de ciertos detalles. Posee varios juegos de encaje, formas, colores y cuadritos.

La tercera parte, y por cierto la última, es Juegos de Memoria, un juego de cartas para combinar formas, colores y dibujos según el nivel de









dificultad. Usá tus habilidades de la memoria para resolver los problemas que te presenta la máquina mágica. Estos programas proveerán estímulo y diversión por muchas horas a niños de todas las edades, y posee una gran variedad de temas para elegir y pasar el tiempo divirtiéndose.

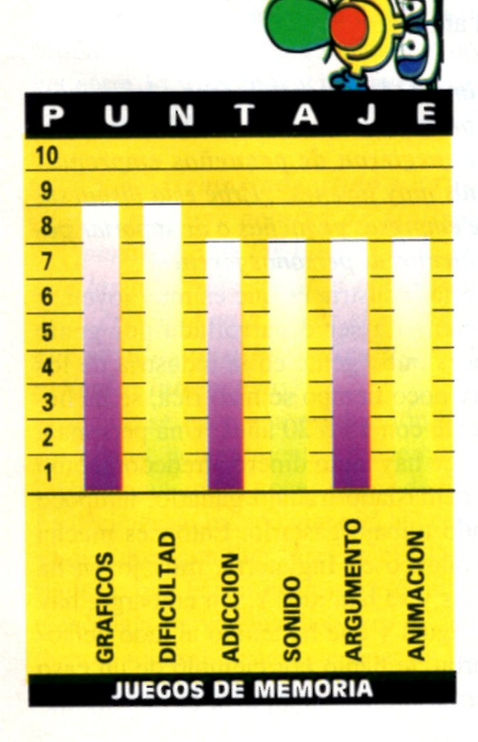
Tiene gráficas repletas de color y animación, aprendizaje independiente y se puede instalar tarjetas de sonido "Sound Blaster" y "Adlib". Es adaptable a VGA - 256 colores, PS/2 MCGA, CGA, EGA 4 colores.

Requiere 640 KB en computadoras VGA/MCGA, 512 KB en otros ordenadores.

No requiere disco rígido.

Martín Quintana

E-mail (MP OnLine!): mquintana





ERBE EN ARGENTINA

(Micro Byte S.A. es representante exclusivo de Erbe para toda la República Argentina.)

A través de esta entrevista, PC JUEGOS mantuvo una charla con el subdirector general de Erbe, Antonio Peinado, en las oficinas de Micro Byte para conocer más de cerca a esta importante empresa española protagonista del mercado de videojuegos.

Erbe, compañía de origen español, es una de las empresas más importantes de distribución de entretenimientos para el mercado de habla hispana. Representa entre otras a toda la línea de entretenimientos de Microsoft Corporation (Flight Simulator, etc.), LucasArts (son los encargados de la adaptación al castellano de juegos como Indiana Jones, El día del tentáculo, Monkey Island, etc.), Sierra, Microprose, Accolade, Gremlin, Adventure Software, y Disney. También es distribuidora de accesorios como Joystick Power Play y posee una empresa desarrolladora de entretenimientos llamada Topo Soft.

La visita a la Argentina del subdirector general de Erbe corresponde a parte de la gira que realizó por toda Hispanoamérica, con el fin de conocer a los distribuidores y el mercado de cada país.

–¿Qué es lo que se vende más, aventura, arcade, estrategia...?
–Aventura y simuladores.

–¿Algún juego en particular?
–Hay 3 títulos: X-WING, El día del tentáculo, de LucasArts y el Striker.

–¿Cuál fue el juego con mayor volumen de ventas?
–Indiana Jones y la última cruzada fue el producto que más se vendió en el mercado español. Y aún seguimos vendiéndolo.

–¿Cuál fue el peor juego o el que menos se vendió?
–Hubo productos en los que nos hemos equivocado pero de todos ellos hemos vendido como mínimo 1.500 unidades.

–Suponemos que la empresa Erbe ya ha hecho estudios sobre las nuevas tecnologías que están surgiendo en las PCs, una de ellas es el CD-ROM. ¿Creen que el CD-ROM va a acaparar todo el mercado de entretenimientos?
–Por supuesto.

–¿Cuándo estima que el CD-ROM va a reemplazar completamente a los diskettes en materia de juegos?
–Según los estudios realizados, la utilización del CD-ROM en el mercado hogareño va dar un tremendo salto de acá a 1996. Sin embargo, creemos que por ahora el CD-ROM no reemplazará completamente a los diskettes.

–¿Qué facturación anual tiene Erbe?
–Aproximadamente factura unos 7 millones de dólares al año.

–Generalmente los buenos juegos y las empresas más prestigiosas de entretenimientos para computadora surgieron de pequeños emprendimientos de personas muy jóvenes. ¿Erbe está dispuesta a recibir juegos de empresas pequeñas o de soportar pequeños emprendimientos de personas jóvenes?
–El problema de esta industria es que es muy joven, y que, además, comenzó a ser desarrollada por gente muy joven, entonces hubo gente en la industria de los juegos que en muy poco tiempo se hizo rica, se ha hecho millonaria, gente con 18 ó 20 años. Una persona a esta edad, viendo que hay tanto dinero alrededor, como no le ha costado demasiado trabajo ganarlo, tampoco le cuesta demasiado trabajo gastarlo. Entonces mucha gente, como yo conozco en Inglaterra, muy joven ha hecho grandes cosas y se han ido. Y, sin embargo, hay gente que empezó igual y que ha tenido al lado personas que las ayudaron, te hablo por ejemplo de un caso como el de Brodermaster, una compañía de dos herma-

nos con un desarrollo muy importante para SEGA. Incluso le han ganado un juicio a Nintendo (aproximadamente 500 millones de dólares).
Concretamente nuestra compañía nació de un grupo de programadores, gente que trabajaba para Spectrum, Commodore, etc. Nuestro mercado no es un mercado en el que se pueda exportar para EE.UU, Inglaterra, etc., entonces en el momento que no hagamos un desarrollo que sea a nivel mundial, las posibilidades de éxito son pocas.

–¿Cuál es el costo promedio para desarrollar un juego?

–Podemos estar hablando de unos 35.000 ó 40.000 dólares para un juego simple (estrategia, etc.)
Los juegos de aventura son mucho más caros. En superproducciones como Sam y Max ya se habla de millones de dólares.

–¿Cuál es el tiempo que insume desarrollar un juego?

– Un buen juego de aventuras lleva como mínimo 2 años de desarrollo.

–¿Cuánto estima que dura la vida de un buen juego de aventuras, en concepto de ventas por supuesto?

– Como mínimo podemos tener una vida de un año, aproximadamente, en un buen juego de aventuras. Hay excepciones, existen juegos que pasaron dos años y todavía se sigue vendiendo bien, tal es el caso de Monkey Island I.

–¿Tienen una idea de la edad promedio de sus clientes?

–El target de nuestros clientes es de 17 años en adelante. La gran mayoría de los usuarios de nuestros productos son de 20 a 25 años. Un arcade tiene un target entre 14 y 18 años y una aventura o simuladores 18 años hacia arriba.

– Hemos advertido una tendencia en que muchos actores de Hollywood empiezan a participar en los juegos. Esto da la impresión de que las películas se están mezclando con los juegos. ¿Ud. cree que va a llegar el momento en que los juegos sustituyan a las películas, o sea, que existirán películas interactivas?

–Cuando se hace una producción hay que adaptarla al castellano, generalmente escogemos a actores para que intervengan en las voces de los distintos personajes.
Es decir, es un mundo que está ahí cerca, ahí tienes el caso de Lucas con Star Wars en el CD-ROM de Rebel Assault, lo que hacen es utilizar técnicas del cine con una tecnología de vanguardia, pero si quieres tener un producto universal, tienes que tener un actor muy importante para que tenga relevancia mundial.

–¿Cuáles son los proyectos a mediano y largo plazo que tiene su compañía?

–Cuando salga publicada esta nota probablemente se haya firmado contrato con dos nuevas compañías americanas. Por otra parte, hay un proyecto para implementar aquí Maxi Juegos, una serie de juegos a muy bajo precio que comprenden aventuras y arcade clásicos que en España está dando muy buen resultado.

–En su recorrido por Latinoamérica, ¿qué diferencias notó entre el mercado europeo y las distintas naciones de América?

–Te daré una breve descripción de la impresión que me he llevado de los países que he visitado.

• *México:* un país con 80 millones de habitantes, con mucha pobreza y escasez de una clase media. Al ser un país con mucha pobreza pero también con mucha riqueza, al tener una gran cantidad de habitantes tiene un buen consumo de productos. Para nosotros es un mercado muy importante.



• *Costa Rica:* un mercado de 3 millones de habitantes, muy influenciado por el mercado norteamericano pero que sabe absolutamente lo que es el producto y con una gran aceptación. Hay un parque muy pequeño de computadoras, pero al no haber piratería, las ventas, con un poco más de esfuerzo alcanzarían el volumen que tiene Argentina, por ejemplo.

• *Venezuela:* es un desastre. Se venden muy pocos juegos pero hay algo muy importante, no existe piratería industrial.

• *Colombia:* Quedé bastante sorprendido. Los distribuidores allí están haciendo una muy buena labor.

• *Chile:* de todos los países que he visitado es el que mejor funciona. Es un país muy serio. Hay una gran clase media. Los niveles de negocios son muy importantes.

• *Argentina:* es el único país que conozco que posee piratería industrial (una persona, hasta se puede registrar a un juego pirata). Sin embargo, el mercado argentino es potencialmente uno de los más importantes.
Según Micro Byte, representante exclusivo de Erbe en la Argentina, el 90% de los productos de entretenimiento para PCs del mercado son piratas.

–Por último, ¿tendría alguna primicia que quiera contarnos?

–En septiembre de este año, la empresa Topo Soft comenzará a diseñar una juego de aventuras muy importante. El proyecto durará entre 9 y 12 meses. Así que a prepararse...

Sebastián Ríos
E-mail (MP OnLine!): srios

LEONARDO ORTIZ
DE CASEROS

1- ¿Pueden publicar las soluciones del Operation Steel y las del Seal Team? (Disculpen si ya las han publicado.)
2- Deseo saber si pueden mandar juegos para Hercules.
3- Me parece espectacular la idea del video.
4- ¿Qué debo hacer para trabajar en una empresa como Sierra, Electronic Arts u otras, cuando sea mayor de edad? Tengo gran imaginación para crear juegos.
5- Tengo que comprar un monitor a color para juegos y para trabajar, ¿cuál me recomiendan?

Son lo máximo. Saludos de chilena, caño, taquito y palomita.

PC JUEGOS:
1- Pronto las publicaremos.
2- Cada vez nos es más difícil conseguir juegos para esas tarjetas de video pero lo hemos logrado, ya que el Electro Body y el Overkill así lo permite.
3- El video trae las soluciones completas del juego y lo podés adquirir en las casas de computación o en Moreno 2062, Buenos Aires.
4- Linda pregunta. Primero debés ser un muy buen programador o dibujante o alguna de las actividades que necesite esa empresa, suponemos que tenés que vivir cerca de esas empresas y tener la suerte de que te contraten.
5- Por suerte en computación no existen demasiadas diferencias entre los distintos productos, si bien algunos son más económicos que otros, la calidad no varía tanto, lógicamente entre productos de similar precio, ya que en lo que respecta a hardware existen marcas conocidas que son caras y sus productos son excelentes, pero las más baratas igualmente pueden servirnos.

NICOLAS LUCERO
DE ROSARIO

Quería decirles que su revista es "genial" y "maravillosa", además deseo hacerles unas preguntas:
1- ¿Podrían publicar las soluciones de Shadow of the Comet?
2- Tienen ustedes idea de cómo hacen los juegos las grandes empresas como Sierra, LucasArts, BroOderbund, etc.
3- Ustedes en una revista (no me acuerdo en cuál porque no la encuentro, lo único que sé es que están en la revista donde la nota de tapa es el Word Circuit) publicaron las soluciones del Space Quest IV y dicen que al llegar otra vez a Xenon después de estar en el shopping, hay que caminar al lado opuesto de la pista de aterrizaje y tirar el ácido a la puerta de un túnel pero yo no lo puedo hacer porque un guardia me descubre y me mata ¿nos puede decir cómo pasar esa parte?

P.D.1: Sigan así.

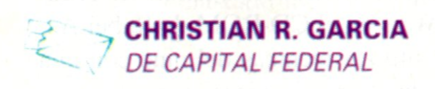
PC JUEGOS:
1- Sí, están en nuestra carpeta para salir publicadas las soluciones de esa aventura.
2- Mirá, las grandes empresas que se dedican a hacer sobre todo aventuras, tienen un equipo de programadores donde luego de mucho tiempo de programación y arduo trabajo, realizan una especie de lenguaje propio para poder realizar las aventuras.
En el caso de Lucas se llama Scumm, allí se identifican los distintos escenarios donde se va a desarrollar la aventura, luego se marcan los distintos personajes y dónde se activa y qué sectores se les limita para desarrollar las distintas acciones; luego se le da los distintos valores a los objetos y cómo se aplican para que por medio de su uso se accionen distintas animaciones o bien se avance en el juego.

Esto es tan escueto como el desarrollo mismo de la aventura, pero existen otras partes fundamentales para que la misma pueda salir a la venta, como por ejemplo el o los escritores, ya que toda aventura debe tener un guión como el de una película y su correspondiente story board (guión con dibujo donde se van desarrollando cada una de las secuencias). Los dibujantes también hacen lo suyo al igual que los músicos y hasta tienen un grupo de probadores del juego donde no sólo lo completan sino que también realizan otro eventos para saber si el programa tiene bugs o errores.

Como podrás ver no sólo es el trabajo de programadores sino de un verdadero y completo equipo de profesionales. Ahora como comenzó el auge de las digitalizaciones también se agregan la gente que filma, como en una película, actores, directores, maquilladores, vestuario, compaginadores, etc.

Todo esto lleva a que un proyecto desde que nace como idea hasta que llega a las cajas para la distribución comercial demande de uno a tres o cuatro años de preparación.

En lo que respecta a los arcades, llevan menos tiempo de realización.
3- Teóricamente no tenés que tener problemas en ese lugar. Pero sí es posible que se presenten los siguientes problemas: uno que tardes demasiado tiempo en usar el ácido en la puerta derecha, la otra que no tengas suficiente memoria RAM en ese momento y no se puedan desencadenar los próximos acontecimientos; así que sacá todos los residentes y probá así, otra posibilidad es que no hayas realizado todo lo necesario y que debas hacerlo nuevamente desde el principio, y este es el único inconveniente de los juegos de Sierra On Line.



CHRISTIAN R. GARCIA
DE CAPITAL FEDERAL

Masters of PC JUEGOS: ¿Cómo va todo? Espero que superbien. Les escribo para hacerles algunas preguntas y de-

cirles que la revista está bárbara sobre todo ahora, ya que la idea de que venga acompañada de un diskette me encanta. Los felicito por los juegos que están publicando, ya que tienen una muy buena calidad por ser shareware (el Bip Bop II me tiene loco).

Cambiando de tema ahí van las preguntas:

1- ¿Existe el juego de los videos "NBA JAM" para PC?

2- ¿Qué CD-ROM me recomiendan comprar para usarlo tanto con juegos como con enciclopedias, educativos, etc.?

3- Poseo una 386, pero tengo un amigo con una 286, ¿puede correr el Sensible Soccer y/o el Goal?

Sin más que agregar me despido gritando: "Aguante PC JUEGOS!".

PC JUEGOS:

1- No. Todavía no tenemos noticias de él.

2- Hasta el momento de todos los drives de CD-ROM que hemos probado todos nos dieron buen resultado, pero la diferencia que existe en la actualidad es la velocidad de transferencia y lectura. En ese sentido, existen de simple, doble y triple velocidad, claro que también esto debe relacionarse con la computadora que se tiene ya que si se dispone de una 386 SX de 16 MHz y contamos con una lectora de triple velocidad no va a ser aprovechada por el sistema. Así que eso depende del equipo que se tiene y la aplicación que le daremos, y por supuesto el dinero que pensamos gastar.

3. No lo hemos probado pero los programadores del juego aseguran que sí.



IGNACIO VELASCO
DE CAPITAL FEDERAL

Quisiera decirles que me salvaron porque el domingo un amigo mío, me dio el juego UGH! y hoy ustedes justo pasaron los códigos de todos los niveles. Ahora van las preguntas:

1- ¿Qué me pasa con el Ishar que cuando entro o me pongo frente a una taberna se me traba?

2- ¿Qué pasa cuando formateo un diskette, que cuando va por 96 ó 99 me hace un ruido espantoso y me daña un montón de sectores? (Siempre me daña más de mil.)

3-¿Por qué cuando entro en el juego Roma y Centurion me aparece esto: Plink 86 Overlay Loader-Disk I/o error in OVLO.OVL Enter File Name Prefix. (X: or path name/) or "." to quite?

¿Por qué? Si esto es normal, ¿qué tengo que poner?

Bueno, ya terminé de hacerles las preguntas, entonces les digo que la revista está joya y adiós.

PC JUEGOS:

1- Seguramente la falla en el juego se debe a la falta de algún archivo que habilita la acción que sigue, lo cual puede ser causado porque cuando instalaste el programa, la disketera no leyó algún archivo y por eso no lo instaló completo o bien porque no tenías más lugar en el disco rígido.

2- Si esto te pasa con todos los diskettes, puede significar una falla en la disketera; si estamos en lo cierto, lo mejor es llevarla para que la revise algún especialista. Si sólo te pasa con algunos diskettes, puede ser que los mismos sean los que se encuentren deteriorados, aun los nuevos a veces vienen con fallas.

3-Este mensaje te indica que no encuentra un archivo para poder ejecutar el juego, lo cual nos lleva nuevamente al tema de la disketera, ésta seguramente al fallar no lee o daña los archivos de los programas y no los instala como corresponde.



MARTIN DIEGO DA SILVA TEJERA
DE MONTEVIDEO, URUGUAY

Somos un grupo de jóvenes uruguayos aficionados a la computación cansado de que todo el mundo se copie el mismo juego sin pensar en el esfuerzo de todas las personas, quienes tratan de dar lo mejor para lograr un producto final excelente.

Aunque no somos un grupo muy grande, contamos con muy buenos dibujantes, músicos, programadores y escritores que en conjunto trataremos de hacer un software de consumo masivo.

Claro que será para comercializar aquí en Uruguay, pero no se preocupen, tan pronto como terminemos nuestro primer programa les enviaremos algunas copias (originales) para que puedan jugarlo.

Nuestros programas serán sólo aventuras gráficas, que trataremos que tengan la misma calidad como los de LucasArts (o eso esperamos).

Nuestros programas no son muy exigentes, nuestra primera aventura sólo requiere tener una PC 286, con EGA, teclado, disco rígido y con el parlante de la PC es suficiente.

Y al final, si tu quieres contribuir con algo como ser guiones, ideas, consejos o crees que eres un buen dibujante, músico, etc. o tu intención es asociarte a nuestro grupo, escríbenos a Solís Grande 934 Ap. 10 Cp Montevideo Uruguay (mi nombre es Martín Diego Da Silva Tejera).

Desde ya muchísimas gracias a toda la gente que forma PC JUEGOS, y no suponemos sino que afirmamos que es la mejor en toda América.

PC JUEGOS:

Les deseamos mucha suerte y esperamos que pronto podamos comentar la aventura que están haciendo, ya que necesitamos que a los de América del Sur nos empiecen a conocer en el resto del mundo por nuestros programas. Suerte muchachos.



¡Participá! Llamá y votá por tu juego preferido.

Dejá tu mensaje al 954-1884

Evolución	PCJ 25	PCJ 24	PCJ 23	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of...
=	3	3	3	Flashback
=	4	4	7	Sam & Max Hit the Road
=	5	5	5	Sensible Soccer
=	6	6	6	Wing Commander
▲	7	8	8	Day of the Tentacle
▲	8	9	9	Mortal Kombat
▼	9	7	7	Pinball Dreams
▲	10	11	11	Mad Dog McCree
▼	11	10	10	Larry VI
▲	12	13	13	Simon the Sorcerer
▲	13	14	14	Gobliiins 2
▲	14	15	15	Rebel Assault
▲	15	18	18	King Quest VI
▲	16	20	20	The Patrician
▼	17	12	12	Prince of Persia II
=	18	—	—	Doom
=	19	—	—	Syndicate
=	20	—	—	Beneath a Steel Sky



ACTION REPLAY
Es una plaqueta con avanzado programa de congelamiento y
1Mb. de Ram propio.
Abrí tus juegos y cambiá absolutamente todo !!!

MAS ENERGIA, MAS NIVELES, MAS FUERZA, MAS VIDAS,
con solos ingresar el código que te da el ACTION REPLAY

DETECTOR DE TRAMPAS
Un scanneo rápido en modo congelado, te permite detectar los lugares del programa que controlan vidas, energía, niveles, etc.
Luego un generador de trampas te da el código para cada juego y serás:
INMORTAL e INVENCIBLE !!!

CONGELADOR DE JUEGOS
Congelá los juegos en el momento que quieras y guardá la secuencia en ese punto, en disco o diskette, para luego retomarlo en ese exacto lugar.

CAPTURA PANTALLAS
...en formato PCX para que puedas usar cualquier imagen, reformarla, imprimirla, etc.

REGULADOR DE VELOCIDAD
Jugá a la velocidad que quieras, desde el 10 al 100 %.

VIRUS
Super potente detector de cualquier virus con alarma.

TITULOS EN CD

49ER WINDOWS GAMES
ADVENTURES IN HEAVEN
ADVENTURES OF WILLY BEAMISH
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET
ALADIN AND THE WONDERFUL LAMP
ALL YOU CAN PLAY
ALONE IN THE DARK
BACKROAD RACERS
BARNEY BEAR GOES TO SPACE
BEAUTY AND THE BEST
BEST OF MICROPOSE
BLAKE STONE ALIENS OF GOLD
CALIFORNIA CONNECTION
CHALLENGE PACK
COMANCHE MAXIMUN
OVERKILL
CRITICAL PATH
CYBERRACE
CHESSMASTER 4000
DANGER HOT STUFF!
DAYS OF THE TENTACLE
DEATHSTAR ARCADE BATTLES
DR... ACK
DRACULA
DRAGON'S LAIR
DUNE
F-15 STRIKE EAGLE
FOUR DAYS OF GEMINI
GAME ARENA
GAME GALORE
GAME JAMBOREE
GAME MASTER 2TH
GAME MASTER 3TH
GAME PACK 3
GAMES 1993
GAMES IN ENGLISH
GAMES IN SPANISH
GAMES PLATINUM
GAMEWARE COLLECTION
GIGA GAMES
GIGA GAMES
GUY SPY
HELL CAB
HUGO'S HOUSE OF HORROR
IN THE COMPANY OF WHALES
INCA
IND. JONES & FATE ATLANTIS
IRON HELIX
JOKES AND PRANKS
JONES IN THE FAST LANE
JUTLAND
KID WORKS 2
KING QUEST V
KING QUEST VI
KLOTSKI
LAND OF LORE
LEGEND OF KYRANDIA
LOOM
MAD DOG MC CREE 1 y 2
MANTIS EXP. FIGHTER
MARIO IS MISSING
MEGA RACE
MICROCOSM
MIGHT AND MAGIC
MONKEY ISLAND
PC-SIG WORLD GAMES
PETER & THE WOLF
PHOENIX PHUN & GAMES
PUTT PUTT TO THE MOON
PUZZLE 3000
QUANTUM GATE
REBELL ASAULT
RETURN TO ZORK
ROSEMARY WEST'S HOSE
SAM AND MAX
SIMCITY 2000
SLEEPING BEAUTY
SPACE QUEST IV
STAR WAR CHESS
STELAR 7
SUPER GAMES FOR DOS
SUPER VGA HARRIER
TERMINATOR RAMPAGE
THE 7th GUEST 1 y 2
THE 11th LEVEL
THE COFFE BREAK
THE JOURNEYMAN PROJ.
UNDERSEA ADVENTURE
WHERE IS C. SAN DIEGO
WORLD OF FLIGHT
WING COMMANDER
WOLFPACK
WORLD OF XEEN

TITULOS EN DISKETTES

ACES OF THE PACIFIC
ACES OVER EUROPE
BEAT THE HOUSE
CREEPERS
EARTH INVASION
FLIGHT SIMULATOR
GOLF FOR WINDOWS
INDY CAR RACING
INNOCENT UNTIL
LUCKY'S CASINO ADV.
MORTAL KOMBAT
ORIGAMO
REMIND LOONEY TUNES
SPECTRE VR CYBERNET
STREET FIGHTER II
TERMINATOR
TORNADO
WOLFEN

THE 7TH GUEST $ 57 IVA INCL.

LECTOR CD SONY 33 A DOUBLE SPEED C/ 2 TITULOS 210 + IVA



CD Mundo

PARAGUAY 747 - Capital - Tel / fax. 311-8827 / 315-8838 / 8870